34 БРОЙ 8, АВГУСТ 2003, цена 5 лв.

PC CLUB

www.pcclub

СПЕЦИАЛНО ИЗДАНИЕ С DVD

4,7 ГИГАБАЙ

MATRIX MODs за Max Payne!

- демо игри програми
- цели игри актуализаци

DVD-видео от "Александра Филмс" и мн. др

DVD-видео от "Александра Филмс" и мн. др. DVD-ROM, DVD VIDEO, PlayStation 2 и XBOX

съвместимо с формати DVD-ROM, DVD VIDEO, PlayStation 2 и XBOX

1 DVD = 8 CDs

ексклузивно

MAX PAYNE 2

Защо Макс Пейн е с ново лице? Коя е жената в обятията му? Какво ни готвят Remedy за втората серия? Отговорите са в броя...

тестове

WarCraft III: The Frozen Throne

Успява ли експанжънът на WarCraft III да оправдае очакванията на феновете или разклаща стабилната позиция на Blizzard?

- Chaser
- Gothic 2
- F1 Challenge
- Hover Ace
- Chariots of War
- Starsky & Hutch

Tomb Raider: Angel of Darkness

Лара Крофт прави нов опит да си върне престола в жанра на компютърните приключения, но големи ли са шансовете ѝ за успех?

ЕКШЪН



Първо стреляй, после питай! Втората серия на шутъра по ТВ-поредицата "Стар Трек" има всички шансове да стане хит в претенциозния жанр.

СТРАХ



Пръв поглед към задаващото се first person RPG с Half-Life 2 енджин...

RPG



Носи ли експанжънът на хита Neverwinter Nights клеймо за качество или е срам за създателите си?



в броя още

- Neighbours from Hell
- Elder Scrolls 3: Bloodmoon
- Disciples 2: Chariots of Light
- Hard Rock Casino | Sea Dogs 2

става страшно...

Клуб "Южен кръст" ви кани да участвате в SC Chaos Arena.

Големият турнир по **WarCraft III** ще се проведе в пет отделни кръга, в пет поредни месеца. За финала ще се класират осемте играча и осемте отбора събрали най-много точки. При равен брой точки ще се играят баражи, ако отборите са повече от два ще се играе Free for All.

Очаква ви голям награден фонд!

Всички подробности в клуба и на www.clubsoutherncross.com



Най-бързите WarCraft III сървъри в София!

WarCraft
през сървърите
battle.net
CPU Athlon 1800+
Video Geforce 4Ti
95 компютъра
10 зали



Ул. "Райко Алексиев" 13 (зад кино "Изток") тел.: 713 761
www.clubsoutherncross.com
1 лв/час   сряда 0,80 лв/час

Max Payne 2



За фаталните жени и убийствената сила на любовта

стр. 6

Tomb Raider: Angel of Darkness



Сексапилната Лара се завръща и си води приятел

стр. 12

Star Trek: Elite Force 2



Какъвто сериалът, такава и играта - много противоречива

стр. 24

News Club

Game Club

Fan Club

Multimedia Club



PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

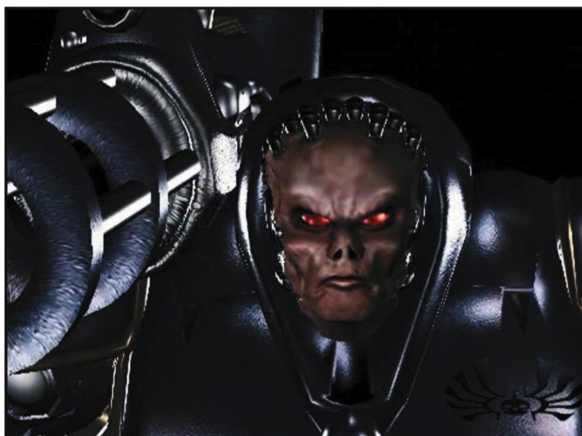
Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Ангел Тодоров, Георги Даскалов, Никола Иконoмов, Иван Цирков

Предпечат: Кр. Харизанов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Контакти: тел. 9262325 Продажби: Жак Прес ООД, тел. 736433 Реклама: Радостина Горова, тел. 089493567 Издава Никола Дърпатов

PC CLUB EXPRESS

Quake 4 ще бъде представен през август



Това ще се случи по време на ежегодния QuakeCon, който се провежда от 14 до 17 август. За момента е известно само, че Quake 4 се разработва от Raven Software под надзора на ID и че играта ще използва графичната технология на Doom 3. Според слуховете по време на QuakeCon ще бъде пуснато и демо на Doom 3 с 2 нива от играта.

Live for Speed излиза скоро



Gran Turismo очевидно няма да излезе никога за PC, но геймърите без конзоли ще получат поне малка утеха. Тя се нарича Live for Speed и поне на пръв поглед спокойно може да конкурира GT. Най-добрата новина е, че още следващия месец ще можем да ви представим подробен тест на тази многообещаваща игра.

Нов No One Lives Forever

Вече се работи интензивно по трета част на поредицата No One Lives Forever. Интересното в случая е, че сексапилната Кейт Арчър този път няма да е в главната роля, а ще бъде само един от съпътстващите персонажи. В NOLF3 ще играете с тайния агент Джак, който естествено ще работи в тясно сътрудничество с познатата ни Кейт. Самата игра ще носи името Contract Jack, а действието ще се развива между NOLF1 и 2.

Halo първоначално е бил... стратегия

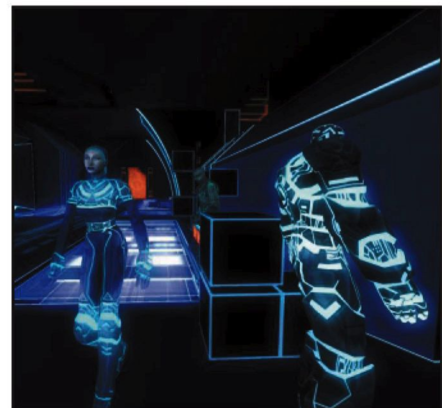


Суперекшънът на Bungie за Xbox Halo, който скоро ще се появи и за PC, първоначално е бил замислен и разработван като стратегия в реално време. Това стана ясно след излъчването на специално предаване на американското издание на Discovery Channel, в което са показани кадри от много ранна версия на играта. Очевидно Bungie обаче са преценили, че имат повече шансове на пазара с един здрав екшън и така финалният резултат няма почти нищо общо с първия замисъл.

Римейк на Pirates!

Компанията NDL, известна със своя мултиплатформен енджин RenderWare (GTA: Vice City), съобщи, че Firaxis ще използват техния найнов енджин GameBryo за направата на римейк на Pirates!. По думите на NDL новата Pirates! ще бъде лесна за усвояване като оригинала от 1987 година, но ще бъдат добавени 3D-графика, нови възможности по време на бой, както и мултиплейър.

Tron 2 само на DVD



Играта на Buena Vista Tron 2 ще бъде публикувана поне в Европа само на DVD. Самото заглавие излиза на 26 август, а издател е THQ. Като причина се посочва големият обем на играта (над 2 гигабайта) и потрудното за момента пиратстване на DVD-тата.

Chaos Legion за PC

Capcom съобщиха, че разработват PC-версия на Chaos Legion, която е планирана да се появи през пролетта на 2004.

Главният герой в това екшън RPG ще е майсторът на меча Зиг Вархейн, който ще може да призовава легиони от съюзници и да участва в епически битки със силите на злото. Всеки от седемте легиона ще има различни видове оръжия, сред които мечове, лъкове и бомби. Разлики със съдържанието на PS2-версията не са съобщени, но е обещана поддръжка на резолюции чак до 1600x1200.

Pray с Doom 3 графика!

Спомняте ли си за играта Pray? Това трябваше да е революционен first person shooter на 3D Realms, който бе показван надълго и нашироко през 1997 и 1998 г. След това проектът бе замразен, а сега отново е излязъл на дневен ред. В крайна сметка играта ще се нарича Dark Harvest и ще бъде довършена от Human Head Studios, които за целта ще използват графичната платформа на Doom 3.

Splinter Cell 2 следващия март



UbiSoft обявиха, че обявеният наскоро Splinter Cell: Pandora Tomorrow ще се появи през март 2004 г. Играта ще излезе едновременно за PC и всички възможни конзоли.

Игра на Metallica

Освен с новия албум St.Anger феновете на Metallica ще могат съвсем скоро да се сдобият и с игра за любимците им. Тя ще бъде издадена от Vivendi, а разработката е поверена на световнонеизвестната фирма Segnana. Според информациите ще става дума за екшън рали с елементи на тупалка, каквото и да значи това. Освен това Metallica ще запишат специална нова песен за играта.

Нов Space Quest!



Sierra отдавна погребаха култовия Роджър Уилко, но феновете на куестовете все още не са забравили галактическия чистач. Наскоро се появи съвсем ново приключение на Роджър озаглавено Space Quest 0. Можете да го намерите на DVD-то към настоящия брой или в Интернет на адрес: http://wiw.org/~jess/download/rep_104.zip

Иде ли Diablo 3?

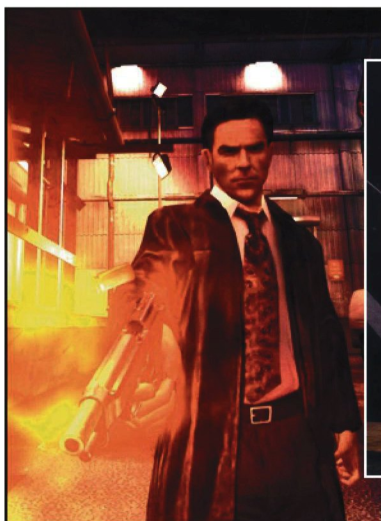
Какъв е следващият проект на Blizzard ? За момента няма официално съобщения, но според последните индикации най-вероятно става дума за Diablo 3.

Според последните интервюта на Бил Роупър, който напусна Blizzard заедно с още трима основатели на фирмата, Blizzard North в момента разработва два все още необявени проекта. В същото време Роупър заяви, че най-много му се иска да играе ново Diablo. Друга индикация, че един от двата проекта е именно трета част на поредицата е и съобщението на Blizzard по повод напускането на Роупър и останалите. В него се казва, че "В Blizzard сме твърдо убедени, че раздялата няма да доведе до забавяния или други въздействия върху поредицата Diablo или други проекти, които се намират в процес на разработка." Последната сигнал, че Blizzard North работят именно върху Diablo 3 е обявата за търсене на програмист с опит в ролевите игри и 3D графика. Тук е важно да се отбележи, че Blizzard North няма нищо общо с работата по World of WarCraft.

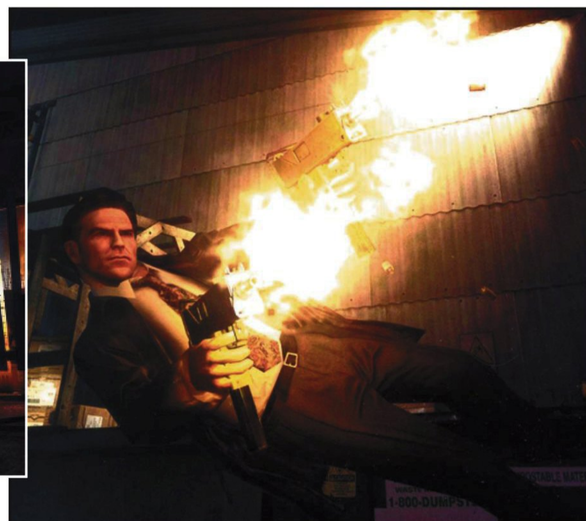
MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

За убийствената сила на любовта

■ Remedy/3D Realms/Rockstar ■ www.maxpayne2.com ■ 3D Action ■ TRD: есен 2003







"Всички те бяха мъртви. Последният изстрел бе възклицателният знак след всичко, което се случи дотук. Отпуснах пръста си от спусъка и всичко приключи."
Последните думи на Макс Пейн от първа серия

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Историята не бе приключила и това беше известно от последните редове на финалните надписи, които гласяха "Макс Пейн само пое по пътя си в нощта. Болката тепърва започва. Ще последва още." Че ще има нова серия се подразбираше и от факта, че останаха незавършени сюжетни линии в историята. И живи персонажи. А и няма нищо по-логично от втора серия на хитово заглавие, каквото несъмнено бе Max Payne на финландската компания Remedy от 2001.

При игрите (и не само при тях) чакането на продълженията задължително е съпътствано с много страхове – че оригиналът няма да бъде надминат, че в опитите за подобрение на познатото ще бъдат развалени или направо премахнати най-обичаните елементи от визията или геймплея, че ще бъдат натрапени новости, които няма да имат особен смисъл и само ще затормозяват... Често тези страхове идват от горчив опит и именно по тази причина дори няма да опитвам да ви успокоявам. Ще ви предам фактите такива, каквито са, а вие (колкото и да сте обезпокоени, разочаровани или направо бесни) не убивайте вестоносеца!



Различните значения на подзаглавието

Max Payne 2 върви с подзаглавие, което е The Fall of Max Payne. До съвсем скоро даже англоговорящите не знаеха как да го разбират, тъй като думата "fall" в зависимост от контекста може да има десетки значения. Въпросът дали от Remedy са имали предвид "грехопадението на Макс Пейн", "гибелта на Макс Пейн" или нещо друго, нямаше категоричен отговор, докато

ФАКТИ

- Макс Пейн ще бъде с ново лице
- Героите ще могат да изразяват емоции
- Мона Сакс се завръща и играе роля на фатална жена
- Нови движения и опции при режим bullet-time
- Историята ще се разказва чрез рисуван роман и кътсцени
- Използвани са професионални актьори за фото-сесиите и озвучаването
- С някои оръжия ще се стреля от first person перспектива
- Сценарият за втората серия е три пъти по-голям от този на оригинала
- Няма да има мултиплейър







сценаристът на първата и втората серия Сами Джарви (известен и като Сам Лейк) не реши да даде чаканите разяснения. Оказа се, че подзаглавието съчетава почти всички значения на думата "fall" и повечето ѝ интерпретации са поне малко верни. Наред с всичко останало fall често се употребява и като синоним на autumn, преведено есен, а именно дъждовната есен е сезонът, през който изцяло ще се развиват действията в Max Payne 2. Първи епизод бе на фона на зимна снежна буря.

Рекламният таглайн към играта, който може да се прочете на официалния сайт, е "A Film Noir Love Story", който пък акцентира върху любовна история и накланя везните в полза на първото значение, което споменах, а то е

грехопадението

Втората серия ще започва години след събитията в първата. Макс е върнат на работа като ченге под прикритие, но никой не е забравил за яростта, с която без съд и присъда екзекутира стотици представители на престъпния свят. Това, което никой не знае обаче, е, че нашият герой е започнал романтична афера с вече познатата ни Мона Сакс, която по всичко личи е оцеляла след престрелката в небостъргача на корпорацията Aesir и поддържа връзките си с криминалните среди на Ню Йорк.



"Макс премина през тежко изпитание през първата част и именно това играчът трябва да усети като види новото лице. Тъй като втора част се развива доста време след първите събития, историята ни позволява да му дадем нов, по-зрял вид."

Неочакван обрат на събитията отново поставя Макс в позицията на заподозрян за убийство, което не е извършил. Вместо да се отърси от обвиненията, той поема отговорността за случилото се, тъй като смята, че истинската извършителка е любимата му Мона. Или поне към нея сочат уликите. Какво се случва по-нататък е зорко пазена тайна, която всеки ще трябва сам да разбули като мине играта. Потвърдено е, че всички оцелели персонажи от първа серия се завръщат и ще помагат или съответно пречат на Макс по пътя му към истината.

Авторът на историята Сам Лейк дава няколко допълнителни разяснения за цялостната фабула, но не навлиза в детайли:

"Сценарият за втората част е три пъти по-голям от този на оригинала. Това ще бъде много по-дълбока игра и ние рискуваме много като този път го поставяме (Макс Пейн – бел. ред.) в любовна история. В оригинала държахме историята отделно, така че да можете да минете играта набързо, ако не желаете да отделяте време за рисувания роман, но този път се трудим здраво да вплетем историята в играта."

Фактът, че сценарият за втора част е тройно по-голям от първия, съвсем не означава, че самата игра ще е пропорционално по-дълга. В Remedy осъзнават, че не всички геймъри са търпеливи и много от тях не биха издържали на прекомерно протакане. Целта на разработчиците е да осигурят определено количество концентрирано съвършенство, отколкото "разтягане на локуми в 26 (игрални) часа". За това Сам Лейк казва:

"Няма да се почувствам добре, ако хората не завършат играта и по този начин не видят завършека на историята ми. Искаме да накараме хората да играят до край."

Също като в първата серия

film noir

(черните филми) са в основата на вдъхновението и за Max Payne 2. За разлика от тематиката за отмъщението обаче, продължението стъпва на друг популярен сюжет от тези филми, а именно връзката с фатална жена, която прелъстява героя и е причина за неговото падение. Вероятно се досещате, че изкусителката в случая е Мона Сакс, която далеч не се вписва в представите за невинност, а действията ѝ ще докажат максимата, че любовта може да е прекрасна, но също и да наранява жестоко. При поредното ужилване ще научите, че подобна любовна история не може да има щастлив финал, но вече ще е твърде късно за каквито и да било ответни мерки... Освен ако не забавите времето, но за това по-нататък.

Похватите за представяне на историята в Max Payne 2 ще претърпят леки промени. Познатият рисуван роман (наричан още комикс) се завръща, но изцяло в черно-бели краски и само между отделните нива. По време на игра те ще бъдат сменени със скъпи и ефектни кътсцени, реализирани с новия енджин на играта. По-интересното е, че още отсега създателите са решили да направят MP2 игра за възрастни. Това означава, че се очаква много





жаргонен език, изпълнен с мръсни думи, а също така кръв и насилие в пъти повече от това в MP1. Въобще film noir в интерактивен вариант!

Естествено веднага изниква въпросът възможно ли е да се гони реализъм като при киното, ако визията на играта не е достоверна. Отговорът на Remedy е категорично "не", подкрепено с данни за

новия енджин

Графиката на първия Max Payne беше и (с известни условия) продължава да е ненадмината в жанра, но неуморните финландци искат новата игра отново да бъде с технология, която няма да бъде изпреварена в близките години. Резултатът от усъвършенстването на наличното и вкарването на нови ключови елементи ще е толкова зашеметяващ, че ще може да се сравнява само с постигнатото в Half-Life 2. И донякъде с Doom 3, който поне на мен вече започва да ми се струва изоставащ, а героите му все повече като пластмасови фигурки. Както и да е, присъствалите на презентацията на Max Payne 2 на геймърското шоу E3 се кълнат, че нивата на втората серия "изобилстват с детайли и лъхат на достоверност, която е на границата на фотореализма". Поддръжката на големи текстури ще си каже думата и вече ще можете без проблем да разчетете даже ситните серийни номера на оръжията.

Една от малкото критики към оригинала бе, че през цялото време Макс се разхождаше с една-единствена, меко казано, странна гримаса. Това е част от миналото! Всички герои, подобно на Half-Life 2, ще могат да правят няколко дузини мимики, съответстващи на основните емоции. За съжаление вкарването на тази опция е била за сметка на друга... старият облик на Макс е бил пожертван.

Новото лице на Макс Пейн

Пускането на първите картинки от MP2 в Интернет бе съпроводено от масово и бурно негодуване по отношение на новата физиономия на главния герой и най-вече за това, че изглежда по-стар. Известен факт е, че лицето на Макс досега бе това на сценариста на играта Сам Лейк.

Официалният отговор за промяната идва от Скот Милър, представител на продуцентите 3D Realms:

"За първата игра бяха използвани лицата на разработчиците от Remedy и на техни роднини и приятели. В много от рецензиите (в пресата) бе споменавано, че на моменти е твърде очебийно, че не са ползвани професионални актьори.

Затова този път наехме професионалисти от Ню Йорк (има значение, тъй като действието се развива там).

Да, ние всички харесваме Сам Лейк повече като Макс, но също така той е главният сценарист (а сценарият е ОГРОМЕН!) и няма време да лети до Ню Йорк, за да участва във фотосесиите.

Така играта ще е по-добра, защото разработчиците от Remedy не се разсейват със снимки и могат да се съсредоточат върху същинската си работа – да правят играта.

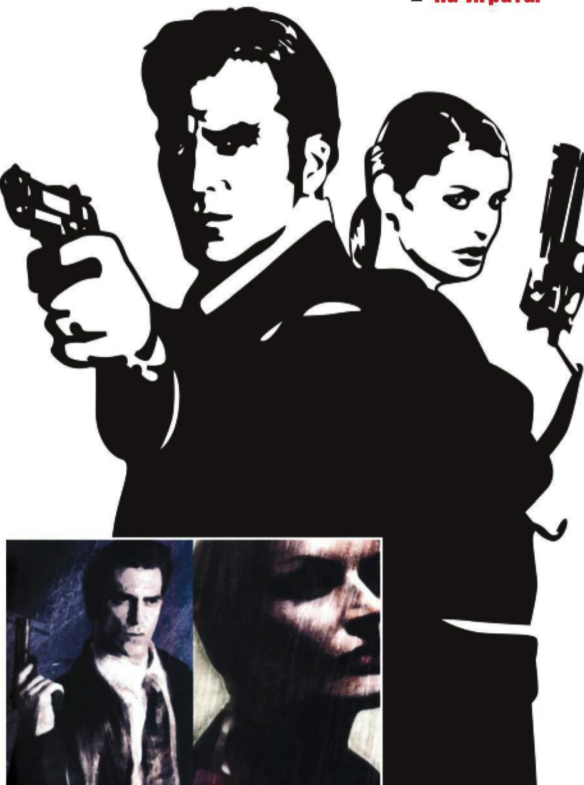
Добрата новина е, че гласът на Макс ще е същият (на Джеймс Макафри – бел. ред.)"

Колкото до напредъка във възрастта на героя, Сам Лейк споделя:

"Макс премина през тежко изпитание през първата част и именно това играчът трябва да усети като види новото лице. Тъй като втора част се развива доста време след първите събития, историята ни позволява да му дадем нов, по-зрял вид."

Професионалните актьори ще бъдат използвани за motion capture-а, за озвучаването на героите и за фото-материалите. Над 200 кандидата са участвали в кастинг за ролята на Макс, но името на спечелилия конкурса се пази в тайна. Remedy и 3D Realms обаче не пестят хвалбите си по негов адрес:

"Предвид, че много държим на качеството, решихме да наемем човек, който може да пресъздаде целия спектър от емоции, които са предвидени в нашата история".





Познатият рисуван роман (наричан още комикс) се завръща, но изцяло в черно-бели краски и само между отделните нива. По време на игра те ще бъдат сменени със скъпи и ефектни кътсцени, реализирани с новия енджин на играта.

Bullet Time

Забавянето на времето (bullet-time), който бе в основата на геймплея на оригинала, ще има същата по значимост роля и за продължението. Разликата е, че новите технологии позволяват по-плавни и кинематографични движения, от които Remedy няма да ви лишат. Очаквайте богат набор от нови анимации в този режим, както и значително количество повече ефекти при преминаващите покрай ушите ви куршуми и при огнените езици, излизащи от дулата на оръжията. Взети под внимание са някои препоръки на феновете като тази, да можете да останете на земята след падане и да продължите да стреляте от легнало положение. След дълги дискусии по MOD-ове като MP: Kung-Fu разработчиците са решили да не дават на Макс твърде много ръкопашни атаки, тъй като "не пасват на характера на героя". При изразходване на всички патрони обаче ще можете да млатите противниците с прикладите на пушките, което също не е малко. Така или иначе липсващото ще бъде попълнено от фенски MOD-ове.

Но да се върнем на темата – под ваш контрол ще е скоростта на забавянето на действието, която ще е с няколко степени – нещо като "малко бавно" и "много бавно".

Забравете за всички онези случаи, при които правехте скок напред в режим bullet-time и приключвахте полета си в някоя стена. В Max Payne 2 е интегриран енджинът Havok 2, който гарантира, че всички движения и сблъсъци ще са съобразени с физичните закони, а предсмъртните анимации на враговете ви никога няма да се повтарят!

Знае се, че оръжията ще бъдат повече, но отделните марки и модели на този етап са конфиденциални. Вече не е тайна, че с някои от пушкалата за удобство ще можете да боравите от first person перспектива. За да няма грешки, държа да отбележа, че отново по-голямата част от играта ще се минава в трето лице.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne се очаква (с неизвестни системни изисквания и категорично без мрежови режими на игра) през есента на тази година.

IMPERIUM GALACTICA III
Galaxy Andromeda

Походовите стратегии се връщат към корените си

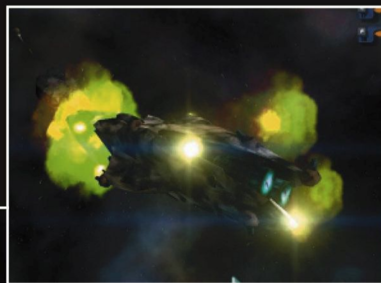
■ Mithis Games/CDV ■ www.igiii.com ■ RTS ■ TRD: Q4 2003

Последните сведения от официалния сайт на Imperium Galactica III са, че играта най-вероятно ще се появи само под името Galaxy Andromeda. Не ми беше ясно защо е така, докато не забелязах, че като производител е посочена унгарската компания Mithis Games. Изглежда след всяко поне отчасти успешно заглавие унгарците почват да си връщат куклите и парцалките, да се делят и цепят и да роят нови компании:)

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com



Може би това е и причината, че новата игра ще прилича в по-голяма степен на първата част, отколкото на Imperium Galactica II. Стратегията ще бъде изцяло походова и ще е разделена на 10 епизода с общо тридесет мисии. Според производителите само част от мисиите ще бъдат задължителни за развитието на сюжета, докато дали ще се захванете с останалите или не си е изцяло ваша работа. Освен това за разлика от предишните части вече напълно ще липсва планетарното строителство и битките по земя. Ще има създаване и развитие на "планетарни" бази и самите планети ще генерират някакви ресурси, но самите бази ще бъдат разположени в близкото до планетите космическо пространство. Завоюването на базите (или разрушаването им) ще води до автоматичното завоюване и на съответната планета заедно с генерираните от нея ресурси.





Самият сюжет на играта не изглежда да е върха на оригиналността – в поредица от мисии нашият герой ще трябва за кой ли пореден път да спаси родната Земя от злите извънземни :) Единственото оригинално нещо е предисторията – герoят ни е пилот на транспортен кораб, който през 2042-ра година е нападнат от... да ги наречем пирати... Корабът е силно повреден и автоматиката е включила инсталацията за криогенен сън. В такова състояние героят ни прекарва цели 70 години, докато през 2112-та година случайно не бива забелязан от патрул. Героят е размразен и му е поверено командването на малък шпионски кораб – с това започва и първата ви мисия.

По време на епизодите ще срещнете общо шест извънземни раси, всяка от които със съществени особености. Землянитe ще разполагат с четири класа бойни кораби, колонизационен модул (за строеж на планетарните бази), изтребители и бомбардировачи. В самите мисии ще има много битки в реално време, но в играта ще има и сериозен стратегически елемент, включително изобретяването на около 200 технологии, от които петдесетина са нови типове оръжия. Този research ще ви даде възможност да проектирате и строите различни кораби в рамките на съответния клас, така че разнообразието по време на битките е гарантирано. Самият биткаджийски интерфейс включва огромно количество бутони и бутончета и аз силно се надявам, че няма да се окаже прекалено сложен, тъй като това ще съсипе играта.

Съдейки по представените на официалния сайт screenshots графиката на играта ще бъде великолепна, а предварителните системни изисквания изглеждат съвсем разумни – стига да бъдат спазени, разбира се.

И последния въпрос – кога да очакваме играта? Производителите твърдят, че до края на годината всичко ще бъде готово. Но те по същия начин твърдяха, че през м. май ще има и демо, а още нищо не се вижда на хоризонта:) Все пак до края на годината има още доста време – така че очаквайте Galaxy Andromeda през есента и си пригответе стабилен джойстик.

VAMPIRE: The Masquerade BLOODLINES

Първата игра с лицензиран Half-Life 2 енджин

■ Activision/Troika Games ■ www.activision.com ■ екшън/RPG ■ TRD: 2004 година

Какво сме ние? Прокълнатите деца на Каин? Гротескните господари на човечеството? Жалките окаяни създания от вечния ад? Ние сме вампири и това е достатъчно. Аз съм вампир. Аз съм това, от което трябва да се страхуваш, което трябва да боготвориш и пред което да се прекланяш. Светът е мой – сега и завинаги. Никой не може да ме командва. Никой човек. Никой бог. Никой владетел.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com



На пръв поглед вампирите изглеждат като идеалните (анти)герои за всяко виртуално приключение. Както комерсиалното кино, така и игрите, обаче, ни представят само изключително клиширани и скучни кръвопийци, които деградират до комиксови персонажи. Единствената игра, в която създанията на мрака бяха третирани с нужният респект, беше Vampire: The Masquerade – Redemption (2000 година) на Nihilistic Software. Това RPG а ла Diablo имаше невероятна графика, силни персонажи и изключително задълбочен сюжет (приключението ви започваше през средновековието в Прага и Виена и завършваше в модерен Лондон и Ню Йорк). Единствената причина, поради която тя в момента не се споменава редом до класиките, са няколко геймплей недоразумения и бъгове, които я лишиха от полагаемата ѝ се слава. Все пак до ден-днешен не се е появила по-добра игра с подобна тематика. Това е на път да се промени скоро, тъй като в момента се работи по Vampire: The Masquerade – Bloodlines, която макар и жанрово да няма нищо общо с първата игра, отново използва лиценза на White Wolf. Сега сигурно ще попитате, аджеба, какъв е тоя "бял вълк"? Става въпрос за един от двата най-големи издатели на настолни ролеви игри. В pen-and-paper RPG-то Vampire: The Masquerade, действието се развива в т.нар. World of Darkness. Това е мрачна алтернативна версия на съвременния свят, в която съжителстват вампири и хора. За разлика от евтините клишета, които познаваме от хорър филмите, обаче, тук имаме един изключително комплексен свят с богата митология, според която вампирите са обединени в "кръвни линии"(bloodlines) или кланове, според различните си характеристики и умения. В света на White Wolf, създанията на мрака отдавна са осъзнали, че най-разумният начин да съхранят властта си над смъртните е да действат зад кулисите и да скриват същността си от хората. Пактът за спазване на мълчание и за запазване в тайна на вампирската същност, т.нар. "маскарад" е одобрен от авторитетните фигури на седемте основни клана.

Тройка юнаци

За да бъде пренесен един толкова сложен свят в компютърна игра, се изисква голямо умение. Неслучайно White Wolf са предоставили скъпоценния си лиценз точно на Troika Games, които си спечелиха слава със сериозните си ролеви игри Arcanum (2001), както и ултимативната класика Fallout (1997), която също е дело на основателите на студиото Тим Кейн, Ленърд Боярски и Джейсън Андерсън. Преминаването от изометричната перспектива към first-person 3D изглежда странно, но за да направят нещо повече от обикновен екшън, Troika разработват играта си с помощта на енджина, който беше основната тема за разговор на тазгодишното E3. Става въпрос за Source енджина на Valve, с който се прави Half-Life 2. Vampire: Bloodlines ще използва всички силни страни на системата на Source за анимация на героите (напр. мимики, синхронно движещи се при говор устни), динамичното AI и богатите възможности за скриптинг. Практически засега това е първата известна игра с лицензиран Half-Life 2 енджин. Тук е редно да ви успокоя, че това със сигурност няма да е някаква стандартна пуцалка, все пак говорим за Troika, а от тях можем да очакваме солиден сюжет, развитие на героите, завързани куестове и нелинеен, отворен геймплей.



Вампирските кланове

Започвате Bloodlines като новоизлюпен вампир, прясно ухапан от някой местен кръволок. Първата ви работа ще е да изберете към кой от седемте клана да се присъедините, като решението ви ще определи какви специални умения и свръхсили ще развиете в процеса на игра. Според личните си предпочитания ще можете да се спрете на благородниците от клан Вентрю, на уродливите Носферату, на дивите Гангрел или пък на декадентните Тореадор.

Troika са пренесли изцяло системата за генериране на героите от World of Darkness в PC-играта. Така в самото начало ще трябва да попълните подробен списък с характе-

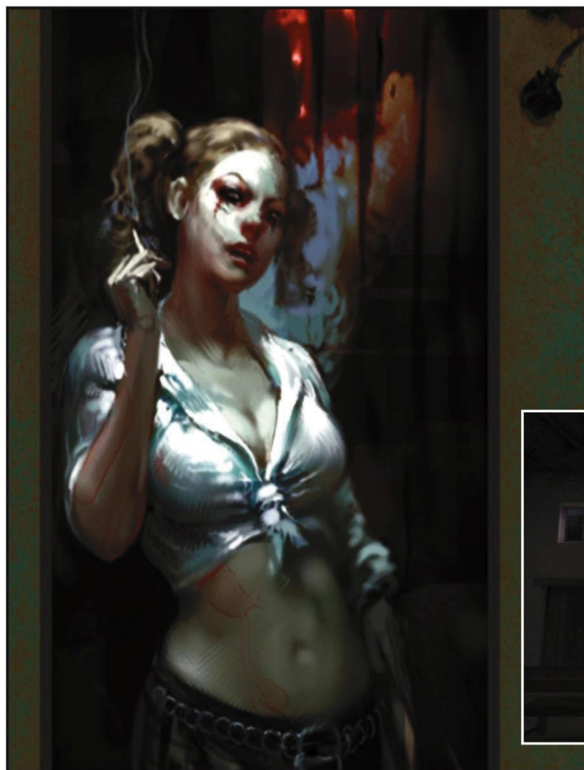
ристики, в който веднага се разпознава типичното за RPG-тата разпределяне на точки (за всяко умение ще има 5 степени). Седемте клана имат уникални способности (наречени "дисциплини") и изборът на групировка не е просто някаква козметична екстра, а от решаващо значение за развитието на сюжета, за това с какви индивиди ще общувате и какви умения ще използвате. Бързо ще бъдете въвлечени в непрестанната борба за власт между различните фракции. Ситуацията ще е крайно динамична и никога няма да сте сигурни на кого можете да се доверите.



Градът на падналите ангели

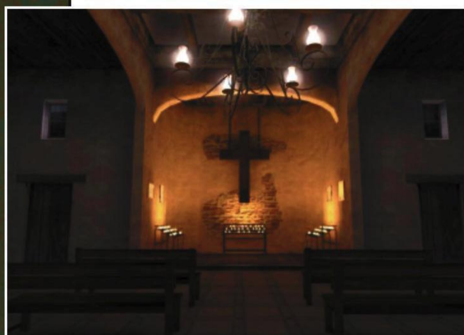
Благодарение на възможностите на Source-енджина, създателите на Bloodlines ще ни отведат в изключително реалистичен свят. Действието ще се развива в Лос Анджелис, но това не е слънчевият калифорнийски мегаполис, който познаваме. Очаква ни е един мрачен, западнал, урбанистичен готик-ад. Ще можем да посетим както лъскави имения в Холивуд, така и западнали стриптийз-барове и нелегални техно клубове с подивели рейвъри. Идеята на Troika е да ви създадат усещането за град, в който имате свободата да се почувствате като като истинско създание на мрака, като господар на нощта и този, от който зависи жалкият животец на нищо неподозиращите донори на кръв.

Докато на определени места ще трябва да се въздържате и да скривате вампирската си природа, то на други ще можете да се възползвате от всичките си умения. Освен специалните ви вампирски сили, които в зависимост от клана ви могат да бъдат например невидимост, celerity (което ви забързва неимоверно спрямо останалият свят) или пък мозъчен контрол, ще можете да използвате и съвсем стандартен арсенал от конвенционални оръжия. В него се включват както характерни за 3D-екшъните пуцала ката снайперистки карабини, автомати Мак-10 и Узи, огнехвъргачки и помпи, така също и по-специални джаджи като пушки, изтрелващи ясенови колци и светена вода (представете си нещо а ла From Dusk Till Dawn) за вашите вампирски събратя, върколаците и въобще цялата нежива паплач.



Особености на нощния лов

Характерно за Тройкаджиите, в играта ще има множество диалози, които, както и в предишните им игри, ще се провеждат посредством разклоняващи се multiple choice-менюта. Още една особеност за създателите на Arcanum е динамичното AI, при което NPC-тата веднага разпознават от какъв пол сте, както и принадлежността ви и реагират подобаващо. В историята ще си имате работа както с различни представители на различните кланове и свръхестествени създания, така също с много смъртни и дори ловци на вампири. При разговори ще има голямо значение и от кой точно клан сте: побърканите малкавианци говорят загадъчно, малко като извратена версия на Йода, докато ако сте от Носферату, едва ли ще имате какъвто и да било шанс за смислен диалог, защото всички ще се разбягат само като ви зърнат.



Разбира се като вампир ще се налага честичко да издебвате невинни хорица в тъмни улички и да им изсмуквате кръвчицата. За удобство винаги ще можете да превключвате от първо в трето лице, за да имате по-пълна видимост. 3rd person-перспективата ще е удобна и за да разгледате своето малко сладко вампирче, което можете да обличате с екстравагантни бели кожени палта тип Азис или пък да го оставите да припка полуголо из неприветливите улици на Ел Ей.

След изпълнение на мисия, ще получавате точки опит, които можете да разпределяте, за да подобрите уменията си. Интересен аспект е, че "опитът" не се трупа с убийство на противници, а само при изпълняване на задачи. Това предполага отворена структура на нивата, тип Deus Ex, която ще ви позволява да подхождате според предпочитанията си във всяка една ситуация. Например, ако трябва да минете през някакъв пазач, можете да го излъжете умело, ако сте от клан Вентрю, да минете невидим като Носферату или просто да помелите всичко наоколо, ако сте Малкавиан.

Vampire: Bloodlines се разработва вече близо две години с екип от 17 души и се очаква някъде през 2004. Макар че просто е невъзможно 3D-игра да има титаничният обхват на Arcanum, създателите обещават около 60 часа геймплей, с различни финали, което е доволно много по днешните стандарти. Искрено се надявам Troika да напипат баланса между екшън и сериозно RPG, защото играта има всички шансове да стане събитие с импозантната си графика и нетрадиционния за този жанр готик-сюжет.

Lara Croft Tomb Raider: the angel of darkness

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	9	7	7

Коя е била и продължава да бъде най-сексапилната героиня, появявала се някога с компютърна игра? На коя поредица феновете са прощавали с най-лека ръка безумия в геймплея и управлението? Кое е едно от най-чаканите продължения на годината? Кое е заглавието, което достойно е самотен лидер по брой на обявени дати на излизане и по брой на отлаганията? Коя е играта, която със сигурност ще предизвика коренно противоположни мнения сред геймърите, стигащи от безграничен възторг до безмилостно охулване? Кой продукт със сигурност ще се продаде в цял свят като топъл хляб, независимо от отзивите в пресата и в Интернет? Толкова много различни въпроси, а отговорът на всички тях се крие само в две имена - Лара Крофт и Tomb Raider: The Angel of Darkness.



Най-сексапилната компютърна героиня отново е сред нас

■ Core Design ■ www.tombraider.com ■ P3 700 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ action ■ 2 CDs





За съжаление и новият Tomb Raider има проблеми с камерата. Това е особено неприятно, когато трябва да скачате.

В режим stealth Лара е безшумна, може да се прилепя до стени и да наднича зад ъгли.

Новите приключения на легендарната археоложка бяха белязани с много премеждия и родилни мъки. Когато преди две години и половина на пазара се появи Tomb Raider Chronicles и Core Design обявиха, че Лара излиза в отпуска, едва ли някой е предполагал, че чакането ще е толкова дълго.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

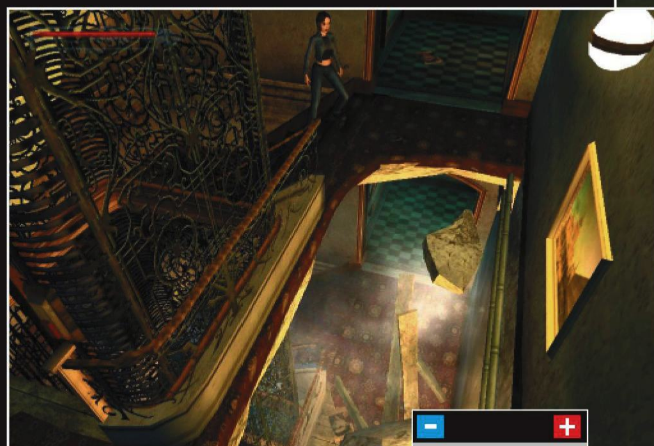
При това причини за толкова продължителната ваканция на г-ца Крофт на пръв поглед нямаше. Само няколко месеца след предишния Tomb Raider бе обявено, че се работи върху игра с кодово име Tomb Raider Next Generation. По списанията и в Интернет се появиха картинки, които накараха всички фенове да затаят дъх – Лара изглеждаше коренно променена и пореалистична от всякога. След това обаче нещо не стана както бе предвидено. Последваха десетки отлагания, като последното бе само преди месец. Сега най-накрая новият Tomb Raider вече е факт за PC и PlayStation 2, а заедно с него и поредната порция противоречиви отзиви.

Преди да премина към същината на играта, искам накратко да припомня какво ви очаква като сюжет в The Angel of Darkness. Всеобщата любимка на геймърските маси Лара Крофт се намира в Париж, където я очакват сериозни проблеми. Още в самото начало на играта ставате свидетели на разгорещен спор между нашата героиня и нейния наставник Вернер фон Крой. Цялата дандания завършва със смъртта на възрастния мъж, а тъй като Лара е била единствената свидетелка на случката, подозренията на властите веднага падат върху нея. Така **младата археоложка трябва веднъж да избяга от полицията,** в същото време да докаже че е невинна и не на последно място да открие и накаже истинския виновник за кървавото престъпление. Всичко това обаче съвсем скоро се оказва само малък фрагмент от значително по-голяма опасност, която грози не само нашата любимка, но и целия свят. В крайна сметка ще трябва да търсите 5 древни картини, които са предизвикали интереса на най-различни мрачни субекти и които носят със себе си неописуеми сили. Като капак на всичко в играта ви очаква и мъжки еквивалент на Лара на име Къртис Трент, с който можете да играете 2-3 нива.

С други думи, фонът на The Angel of Darkness е достатъчно епичен, за да привлече внимание. За това доп-



Някои скокове изискват перфектен тайминг и особено с клавиатура са доста трудни за изпълнение.



ринасят и многобройните филмчета, които в голяма част са направени с графиката на играта и включват десетки изключително професионално направени диалози, които определено създават атмосфера и ще ви накарат да разкриете докрай мистерията.

Следва обаче най-важното – геймплеят и изпълнението на новия Tomb Raider. Тук за съжаление нещата далеч не са толкова еднозначни. Първият дефект е видим веднага след първото стартиране и е чисто визуален. Когато играта бе обявена преди две години и нещо, всичко изглеждаще невероятно красиво и определението Next Generation бе повече от оправдано. В средата на 2003 г. обаче

новите дрехи на Лара въобще не са толкова впечатляващи

Не ме разбирайте погрешно – новото отроче на Core Design въобще не е грозно, даже на моменти ще ви впечатли с някои изключително красиви нива. Самата Лара също е реализирана повече от прилично и има далеч по-реалистичен вид от нейните предишни превъплъщения. Предложеното обаче в никакъв случай не е невиждано и аз дори без да се напрягам се сещам за поне 10-15 игри, които предлагат значително подобра визия. Реално погледнато, едновременната разработка на играта за PC и PS2 и безкрайните отлагания са изиграли доста лоша шега на авторите. Ако The Angel of Darkness се бе появила преди една година, със сигурност всички щяха да ахнат и да засипят с хвалебствия графиката и оценката в тази категория щеше да е с 1-2 единици по-висока.

Следващият сериозен проблем е управлението. На PlayStation 2 особени проблеми няма, но ако при PC-версията нещата не са толкова розови. Ако не разполагате с джойпад, трябва да се приготвите за доста мъки. Причина за това са новите функции, които са измислили програмистите от Core Design. Лара владее всичките си досегашни движения плюс няколко нови. Така например имате на разположение така наречения Stealth режим на придвижване. В него красивата археоложка се прави на нещо средно между Солид Снейк и Сам Фишър. Бонусът е, че противниците не ви чуват, а недостатъкт е, че реалната полза е доста ограничена. В повечето случаи имате на разположение достатъчно оръжия и муниции, а враговете ви могат да се прочуят с доста неща, но не и с особено висок коефициент на интелигентност. Другата драма на тема контрол е

– +

Плюсове:

- Лара е направена с 5 000 полигона :)
- Изключителен звук
- Продължителен геймплей
- Разнообразни нива
- Възможност да играете с Къртис

Минуси:

- Графиката е демоде
- Интерактивността куца
- Кога най-накрая камерата в Tomb Raider ще бъде оправена?
- Част от нивата са толкова мрачни, че човек се пита дали заглавието "Ангелът на мрака" няма и друго значение :)



Нивата, в които играете с Къртис, доста напомнят на Resident Evil.





На доста места трябва да решавате най-разнообразни загадки, за да активирате различни машини.

свързана с камерата. Не знам какво трябва да се случи, за да видим Tomb Raider с нормално движение на камерата, но очевидно то още не е станало! Аз поне вече сериозно подозирам, че

авторите на игрите от серията са или пълни садисти,

или просто пък страдат от заблудата, че възможността да се любувате на ларините прелести от всякакви ъгли компенсира неудобствата от хаотичните движения на камерата. Точно като в по-старите издания на поредицата и тук ви очакват безкрайни изненади на тема гледна точка и всичките те са неприятни. С други думи, трябва да имате непрекъснато едно на ум, че в най-решителния момент камерата ще се обърне, а заедно с нея и контролите. Това от своя страна води до почти сигурна смърт. Тук е мястото да ви посъветвам най-настойчиво да следвате старата максима:

"Записвай се рано, записвай се често!"

Ако не го правите, със сигурност няма да издържите до края, защото по пътя към финала ви предстоят стотици смъртни случаи. За радост записването е възможно по всяко време, така че ако не пропуснете да го правите редовно, няма да ви се налага с пяна на уста да обяснявате на своите приятели и познати какви кретени са дизайнерите на Tomb Raider и как вече за 55-и път преигравате цяло ниво само защото не успявате да нацелите абсолютно прецизно даден скок.

Следващата интересна подробност е свързана със самите нива. Вечна тайна на програмистите ще си остане причината за някои, меко казано, странни неща. Така например аз и до ден днешен нямам разумен отговор на въпроса защо мога да бутам варел А, а не мога да правя същото с варел В. Също така е абсолютно неясно, защо споменатият варел А може да бъде бутан или дърпан само до строго определено място, въпреки че на пътя ми няма никакви видими препятствия. Същото важи и за вратите, които доста често са само декор и не могат да бъдат отваряни. Друга особеност е нововъведението, според което Лара трупа нещо като опит в течение на играта. Така например като извършите определени действия, героинята ви съобщава, че

внезапно се чувства по-силна

В реалния живот това означава, че г-ца Крофт може да скача по-далеч, да виси по-дълго по стени и да отваря някои залостени преди това врати. Страничният ефект от това е, че никога няма да сте напълно наясно какво точно може вашата героиня в дадения момент. Резултатът отново е десетки излишни загивания на археоложката при опити да прелети над разни пропасти, които още не са и по силите.

На тема нововъдения трябва да се спомене задължително, че Лара вече може да води нормални разговори с част от останалите персонажи. Това има известен ефект върху развитието на събитията, но в никакъв случай не превръща The Angel of Darkness в куест, точно както и повишаването на силата не може да бъде пробутано за RPG елемент.

Последната новост е възможността да играете на моменти с Кърт. Това е може би най-доброто хрумване на дизайнерите на играта, още повече, че епизодите с Кърт са доста различни като усещане от тези с Лара.

След толкова много критики и кусури сега сигурно се чудите защо оценките на The Angel of Darkness са толкова високи. Честно казано, и аз малко се чудя. Трябва най-откровено да си призная, че очакванията ми към играта по принцип бяха доста ниски. От тази изходна позиция новият Tomb Raider успя да ме изненада приятно. В същото време реално приключенията на Лара не са никак лоши. Ако успеете да свикнете с контролите и леко демодираната графика не ви дразни особено, ще можете да се потопите в един добре пипнат сюжет, който предлага доста изненади. Самите нива също така са доста на брой и докато видите финалните надписи ще мине поне седмица. Като капак на всичко играта предлага действително страхотно звуково оформление, което доста често ще ви кара да забравите за недотам изпипаната графика.

След всичко казано дотук мисля, че е ясно, че ако си падате по Лара, не трябва по никакъв начин да пропускате да се сдобиете с тези нейни приключения. В крайна сметка въпреки слабостите на играта на Core Design има достатъчно достойнства, за да ви увлече, и съвсем скоро ще мислите повече как да минете дадено заплетено място, а не толкова, че камерата пак ви прави лоши шеги или че на екрана ви се появява поредният графичен бъг.

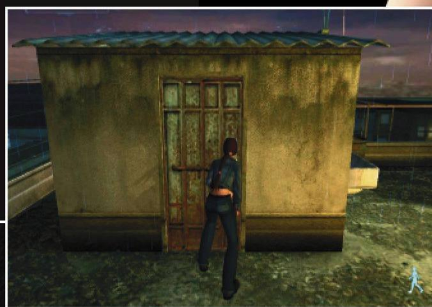


▲ Повечето филмчета са правени с графиката на играта.

ОЩЕ ЛАРА

Малко преди редакционното приключване на броя стана ясно, че Core Design планират поне още две игри от поредицата. Те ще се появят през 2004 г. и 2005 г. Двете заглавия ще използват графичната технология на The Angel of Darkness, но ще предлагат допълнителна еволюция на тема геймплей.

▼ Лара често трябва да влиза с взлом. Проблемът е, че определени врати могат да бъдат отваряни чак след като добиете определена "сила".





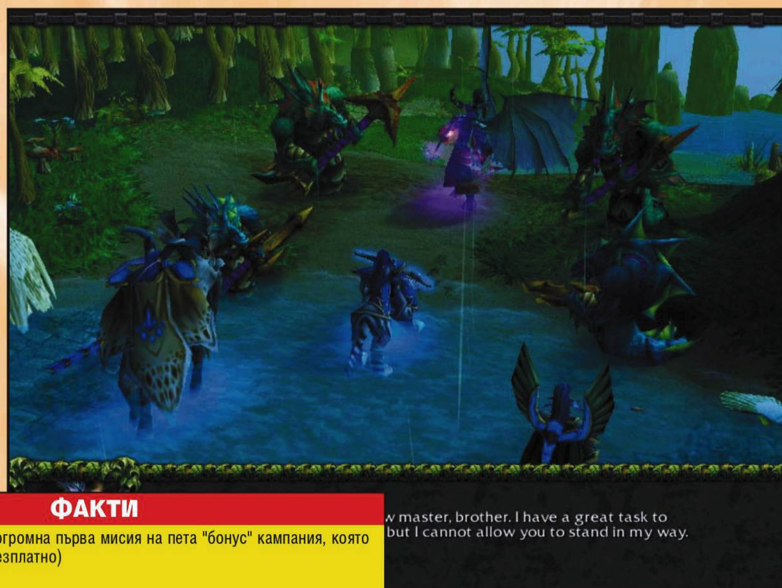


На Blizzard, както винаги, може да се разчита

- Blizzard Entertainment
- www.blizzard.com
- P2 400, 128 MB RAM, 8 MB 3D Video, 700 MB HDD
- RTS
- 1 CD



Артас и Кел'Тузад сред пейзаж разпръснати трупове и кървища.



Илидан е самоуверен, както обикновено.

По ирония на съдбата дългоочакваният експанжън на WarCraft III с мразовитото заглавие The Frozen Throne (Замразеният Трон) излезе през горещите летни месеци. От издаването на оригинала мина цяла година, през която дизайнерите на Blizzard усърдно са акумулирали и реализирали идеи. Нововъведенията са много и без изключение на място, а самата игра е изпипана с типичната за компанията почти часовникарска педантичност, превърнала се през годините в едва ли не 100-процентова гаранция за високо качество.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Къде се крие магията, привличаща като магнит играчите към всяко заглавие на Blizzard Entertainment? Всеки фен има свой отговор на този въпрос – някои ще посочат страхотния multiplayer и почти перфектния баланс, други – възможността за безплатна игра срещу противници от цял свят в Battle.net, а трети, като мен, харесват най-вече интернесния сюжет и се възхищават на таланта на Blizzard да градят цели светове и вселени в своите игри. The Frozen Throne със страшна сила ни потапя отново в най-стария и може би най-добре разработения от тези светове – вселената на Warcraft. Както може би отдавна сте се досетили,

ФАКТИ

- 3 нови кампании (плюс огромна първа мисия на пета "бонус" кампания, която ще се разпространява безплатно)
- 2 нови филмчета
- По 1 нов герой за всяка раса
- Много нови единици за основните раси и много нови неутрални единици
- Нови ъпгрейди
- Нови предмети за героите
- 3 нови типа терен
- Строеж на магазини, произвеждащи екипировка за героите
- Транспортни и бойни кораби, сражения по море в някои мисии от кампанията
- Нови неутрални сгради
- Няколко неутрални героя, които могат да бъдат наети от всяка раса
- Усъвършенстван редактор за нива и кампании
- Дребни подобрения в интерфейса
- Много нови multiplayer карти



Немъртвите отново кроят пъклени планове.

историята се върти около съдбата на мрачните колоси Илидан и Артас

Преобразен в полудемонично същество, Илидан Стормрейдж вече служи на нов, обвит в сянка, господар, но все още не е загубил напълно своята предишна същност и стои на опасно тънката линия между светлината и мрака. Потърсил убежище в далечни островни земи, той призовава на своя страна от дълбините на океана древната амфибийна раса Нага, за да се спаси от гнева на преследващите го Нощни Елфи. В същото време принц... простете – КРАЛ Артас систематично опустошава последните остатъци от човешко присъствие в земите на Лордаерон, когато започва да губи власт над легионите Немъртви. Всички нишки на сюжета водят неумолимо към далечната северна земя Нортренд...

За да проследите цялостното развитие на историята, ще трябва да изиграете в последователност четирите нови кампании. Първата – тази на Нощните Елфи, проследява преследването на Илидан и първите



▲ Братята Стормрейдж – врагове или съюзници?

конфликти с подводните същества Нага. Във втората играете на страната на последните останки от някога великия народ на Лордаеронските Елфи, които сега се наричат Кръвни Елфи в чест на унищожения си народ, душите им са разяждани от жаждата за магия, която тече във вените им. Третата кампания е посветена на Немъртвите, а четвъртата смятам засега да запазя в тайна, за да не ви разваля удоволствието от това да стигнете сами до развръзката.

Трудността на новите нива е относително по-висока, в сравнение с тази на оригиналния WarCraft III: Reign of Chaos, но въпреки това едва ли някое от тях ще ви затрудни твърде много. Като идея ситуациите почти не се повтарят и няма опасност по средата играта да ви омръзне. Става ми смешно, когато си спомням за древните времена на жанра RTS, където едва ли не всички нива бяха "построй своя база и разгроми противниковата", но всъщност това е съвсем нормално – компютърните игри еволюират, изискванията на играчите – също. Като примери за разнообразието в соловите кампании ще посоча някои нива, в които ще получите възможност да играете с неигрова раса (например Нага), в друг случай ще водите морски битки, много нива са нелинейни и предлагат алтернативни пътища, интересни странични куестове и т.н. Ще откриете немалко скрити изненади – например тайни нива и хитро замаскирани шегички, които са съвсем в стила на Blizzard.

Графика	8
Звук	10
Геймплей	9
Общо	9

Очаква ви и първото ниво на една "бонус" кампания

Самото това ниво е наистина гигантско, простира се върху 5-6 различни карти, изиграва се за повече от два часа и демонстрира огромните възможности на подобрения редактор за нива. Лично за мен то поскоро приличаше на чистокръвно hack-and-slash RPG, отколкото на реалновремева, или дори "ролева" стратегия, но въпреки това се забавлявах много. Blizzard обещават да пуснат безплатно поне още две нива от тази кампания, които вероятно ще се инсталират автоматично със следващите пачове за играта или пък ще се появят в download секцията на сайта им.

Ако поровите из папките с карти, ще откриете и още няколко екзотики – например играта Sheep Dodger, в която, да, познахте – избягвате овце (не се шегувам!), а също една любопитна интерпретация на класическата аркада Gauntlet, все реализирани директно с редактора за нива. Направо ми се завива свят, като си помисля какви интересни модове ще се нароят само след няколко седмици...

Дотук не съм казал нищо за нови-



те герои и единици в играта, но това не е преднамерено – просто информацията за тях е толкова много, че не знам откъде да започна. Може би ще е най-добре засега само да спомена съвсем накратко няколко от по-интересните новости, а за другия брой на списанието ще подготвя подробно стратегическо ръководство. Новите герои за всяка от расите са Кръвният Маг (за съюза на Хората), Ловецът на Сенки (за Оркската Орда), Надзирателят (за Нощните Елфи) и Криптовият Лорд (за Немъртвите). Не се ангажирам с преценката кой от тях е най-силен в игрово отношение, но поне на мен ми стана най-симпатичен Ловецът на Сенки, дори само заради невероятно смешния му тролски акцент и свежите лафове, които ръси. За пръв път в играта се появяват и неутрални герои, които можете да наемате на ваша страна – те са поне петима на брой. Обикновените неутрални същества пък вече са безчет (поне аз не се наемам да ги преброя), като много от тях могат да бъдат наемани или ще ви бъдат съюзници в определени мисии.

Всяка от четирите раси получава също нови игрови единици – една летяща, една наземна и още 1-2, които не обикновено са свързани със способностите на героите. Две от най-любопитните нови единици са Spell Breaker – магьосник, който "краде" чуждите заклинания и Obsidian Statue – своеобразен "резервоар" за възстановяване на жизненост или мана. Но тактиките, които се разкриват пред нас, не се изчерпват само с директното използване на единиците и героите, струва си да обърнем внимание и на новите достъпни ъпгрейди (например "раница" позволяваща обикновените единици да носят предмети за героите ви, възможност за заравяне на паякоподобните Crypt Fiend-ове и много други), предметите за героите (два от най-екзотичните са механично животно-шпионин и вълшебен камък, сменящ деня на нощ), а също така не бива да пренебрегваме възможността за строеж на "магазини" – нов тип сгради, произвеждащи ценна екипировка.

Забелязват се и дребни подобрения в интерфейса

Най-удобна може би е възможността за едновременно поръчване на няколко ъпгрейда в "опашка", съвсем както строежа на бойни единици – наистина безценна екстра, за която недоумявам как никой не се е сетил по-рано. Аз лично в разгара на играта често забравям да се занимавам с така важните ъпгрейди и затова приветствам с цялото си сърце възможността да поръчам едновременно няколко от тях. Още по-хубаво е, че подобна възможност присъства и при строежа на сгради – така на един-единствен селянин можете да възложите конструкцията на цяла база или десетина защитни кули. Друга нова екстра е подобрената мини-карта, която вече показва и неутралните същества (creeps).

Ветераните скоро ще забележат още много дребни балансови и игрови промени. Въведени са нови типове броня и поражение, като също така са леко променени статистиките на някои от старите единици и герои. Леко завишени са максималната бройка единици, както и стойностите, при които се появява Upkeep. AI-то на компютърните опоненти е чувствително подобрено, като в него са заложени немалко тактики, доказали се като сполучливи в Battle.net. Но нека спра дотук – пълният списък с промените заема няколко екрана и просто няма как да ви кажа за всички от тях, но едно е сигурно – дизайнерите не са си клатили краката през тази една година.

В завършек ще отбележа, че експанжънът на WarCraft III ме изненада приятно и дори успя да надхвърли поначало високите ми очаквания. Единственото, което ме разочарова, е, че са направени само две от култовите филмчета, но като се замисля, дори и това е много за експанжън. Blizzard Entertainment за пореден път затвърдиха репутацията си на "желязна" фирма. В момента никой от феновете им не знае каква ще е следващата им реалновремева стратегия, но поне аз искрено се надявам на есенното изложение ECTS или поне до края на годината да чуем официално съобщение по въпроса. За съжаление, както на повечето българи, така и на мен ще ми е трудно или дори невъзможно да играя следващите им две заглавия – масивната онлайн ролева игра World of WarCraft и конзолния екшън StarCraft: Ghost, така че ми се иска скоро те да дадат публичност на следващия си проект, който да бъде достъпен за мен. Защо ли той да не се казва примерно StarCraft II? Или Diablo III? Или пък да ни отведе в някой съвсем нов и непознат свят? Ех, мечти, мечти...



▲ Останките от народа на елфите и техният принц Кейл.



▼ Отключването на тайното ниво във втората кампания.

▼ Кулминацията на втората кампания, където управлявате четирима герои в една мисия.



ОЧАКВАЙТЕ

В следващия брой на PC Club ще намерите подробно стратегическо ръководство за WarCraft III: The Frozen Throne.



▲ Родният свят на орките, опустошен от хилядолетните войни.

Microsoft Flight Simulator 2004 A Century of Flight

Ново издание на най-успешния симулатор на всички времена

■ Microsoft ■ www.microsoft.com/games/flightsimulator ■ P3 1 GHz, 128 MB RAM, 2GB HDD, 3D Video ■ flight sim ■ 4 CDs

Знаете ли коя е най-продаваната игра на всички времена ? Отговорът е доста изненадващ – Със своите ежегодни издания в последните 21 години Microsoft Flight Simulator бие без проблем дори мегахитове като Doom и игрите на Blizzard.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Графика	10
Звук	7
Геймплей	9
Общо	9

От началото на 80-те години MS Flight Simulator излиза почти всяка година и единствената игра, които успя да се задържи на върха толкова много време. Причината за това е неизменно високото качество на поредицата, изключителната прецизност на симулацията и действително сериозните подобрения, които се появяват в всяко ново издание.

Тазгодишното издание се появи на гордите четири диска и е посветено на стогодишнината от първия полет със самолет. По повод на юбилея дизайнерите на MS Flight Simulator действително са се постарали да предложат нещо невиждано до момента в историята на самолетните симулации.

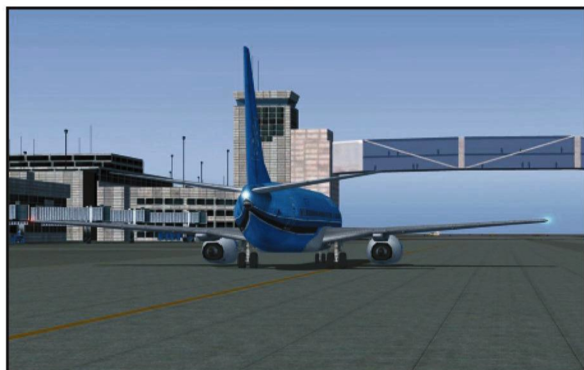






Първото нещо, което трябва да се спомене за играта е, че в нея няма екшън! Ако искате да стреляте, MS Flight Simulator не е вашето заглавие. Самолетите, с които ще летите са цивилни и основната ви цел е да ги овладеете и да се наслаждавате на вашите полети из световната география.

За сметка на това симулацията, която ви очаква е възможно най-прецизната в която и да е било компютърна игра, а разнообразието е направо зашеметяващо. В играта ви очакват над 23 000 летища на петте континента, които са пресъздадени с максимална прецизност. Ще имате възможност да пилотирате 14 модели самолета, сред които са класики като Чесна и Боинг 747. Наред с тях ви очакват и



9 исторически самолета, които са включени специално по случай 100-годишнината на въздухоплаването

Сред тях има действително невероятни неща като машината на братя Райт, която е първият самолет в историята, "Духът на Сейнт Луис" и други машини, оставили трайна диря в историята на човечеството.

Преди да се втурнете възторжено да летите обаче съм длъжен да ви предупредя, че MS Flight Simulator и в новото си издание е изключително труден за овладяване. След като действително се справите с тази игра, вероятно няма да имате проблеми да пилотирате и истински самолет! Това го казвам най-отговорно. Без джойстик трудно ще се оправите, а е препоръчително да имате такъв, който е специално пригоден за самолетни симулатори. Дори и с найдобрия контролер обаче ще ви се наложи да ползвате и почти цялата клавиатура, защото абсолютно всеки контрол на оригиналния самолет е пресъздаден и в играта на Microsoft. Като специално екстра в новото издание на поредицата дебютира и така нареченият 3D виртуален кокпит, който пресъздава 1:1 пилотската кабина на оригиналния самолет.

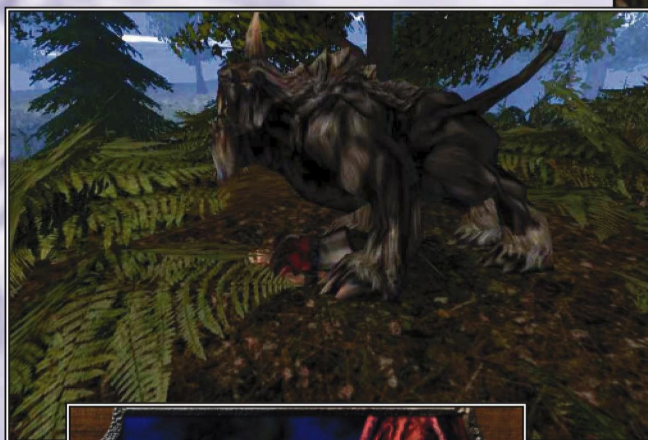
Ако сте любители на такъв тип игри Flight Simulaor 2004 е заглавието без което няма да можете да минете. Действително ще ви трябват няколко седмици, за да свикнете с всичко около самолетите, но след това ви очаква невероятно удоволствие. Като награда за усилията ви очаква зашеметяващо красива графика, която ще изтиска всичко от вашата машина. Звукът също е максимално реалистичен, така че да се чувствате действително като в кокпита на истински самолет. Въобще като цяло летенето на компютър никога не е било по-добро :)

Gothic II

Това е! RPG-то на годината е тук!

■ Piranha Bytes/Jowood ■ www.gothic2.com ■ P 700, 256 MB RAM, 32 MB Video ■ RPG ■ 3 CDs

▼ Game over!









▲ Да имате случайно огънче?

Ако сте фенове на сериозните RPG-та, изобщо не се колебайте! Грабвайте трите диска на Gothic 2 и се потопете в невероятната атмосфера на Khorinis. Не пропускайте да се запасите и с суха храна за три дена, защото ще ви потрябва.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Историята на Gothic 2 е логично продължение на оригиналната игра, която се появи преди около 2-3 години. И при това си остава достатъчно добра, за да бъде интересна и да не създава впечатление за нещо видяно вече сто пъти. Между другото, ако сте пропуснали първата Gothic, сега ви препоръчвам да я пробвате и нея. Уверявам ви, че няма да съжалявате!

Действието и на двете игри се развива в района на град Khorinis и неговите прочути мини за специална магическа руда. Градът е част от империята Myrtana, но е разположен зад високи и непроходими планини и е достъпен само по море. Не си мислете обаче, че действието се развива само в границите на един град. Териториите, които ще можете да обхождате, са много по-обширни и разнообразни и предлагат почти всичко, за което може да се досети един RPG-маниак.

Самата империя Myrtana е древна и богата, но дългогодишната война с кралството Varant е разорила немалка част от териториите ѝ, а редиците на воините и са силно оредели. Накрая все пак войната е спечелена, но империята се нуждае от време, за да се възстанови напълно... Но именно времето не е в излишък... Преди много години славните рицари на Myrtana са разгромили пълчищата орки, нахлули през северните земи; сега обаче орките пак започват да стават нахални и отслабналата мощ на империята не е достатъчна да ги спре. За да се възстанови армията, са необходими големи количества от специалната метална руда, добивана единствено в рудниците на Khorinis. Ето защо крал Rothbar II издава специален указ: Всеки престъпник, независимо от тежестта на

деянието си се наказва само с едно – със заточение в рудниците на Khorinis! Не само това – дванадесет магьосници – по шест от ордена на Innos (fire) и шест от ордена на Adanos (water) получават много специална задача. Те трябва да издигнат магическа бариера около района на мините. Тази бариера пропуска живи същества само в една посока – към мините и никой не може да излезе обратно! Бариерата е издигната, но нещо се обърква и дванадесетте магьосници, заедно с малобройни стражи се оказват вътре в самия купол. Затворниците бързо се справят със стражите, но fireball-ите на магьосниците им вдъхват необходимото уважение. Желанието за свобода на престъпниците обаче бързо преминава, тъй като бариерата е наистина напълно непристъпна... След няколко дни се установява някакъв ред и затворниците сключват своеобразен договор с краля – те ще продължат да добиват рудата, а срещу нея ще получават всичко необходимо – храна, облекло, вино и дори жени. Немалко осъдени жени предпочитат да отидат на заточение за бариерата, отколкото да изгният оковани дълбоко в кралските подземия.

Един ден нов престъпник е докаран до подемната платформа, където се извършва размяната. Не е важно кой е той и какво е неговото престъпление – зад бариерата всички това не е интересно за никого. Това, което преобръща съдбата му, е писмо, което му е връчено в последния момент, за да го предаде на оцелелите магове от ордена на Innos. Защото обществото зад бариерата си живее по свои собствени правила – и едно от правилата е, че заточените магьосници са благосклонни към тези, които са им оказали услуга. Когато бъде доставено, това писмо може да се окаже пропуск към един доста подобър живот от безкрайното копаене на руда в мините... и всеки от другите затворници не би се поко-



▲ Извинявайте, сбъркал съм адреса!

лебал да убие, за да се сдобие с него! Така че първата задача на новоизпечения затворник е да се добере до въпросните магове, без никой друг да заподозре за ценната пратка... И това е само началото на един дълъг и интересен куест, довел накрая до унищожаването на това, което изглеждало вечно – на самата магическа бариера! Срутването на бариерата обаче било съпроводено със силни земетресения – много от мините и немалко от надземните постройки се срутили и станали неизползваеми. Каменна лавина застига и нашият герой и го затрупва с огромни каменни късове. Благодарение обаче на магическата си броня той останал жив под отломките от в продълже-



ние на цели три седмици (е, така е в играта – тук няма да обсъждаме какво е ял и пил в продължение на тези три седмици)!

Междувременно затворниците се разбягали из околностите на град Khorinis. Немалка част започнали да грабят и да убиват из околните ферми. Друга част започнали да се препитават с лов, а трети се наели като mercenaries за охрана на всекиго, който можел да си позволи да им плати.

А нещата в кралството ставали все по-лоши и по-лоши. Орките вече започнали открито да нападат земите на империята, а изкованите от обикновено желязо оръжия и брони не били в състояние да им се противопоставят. След дълъг размисъл крал крал Rothbar II изпратил останките от отряда на най-елитните си рицари – паладините, с кораб до Khorinis и с изричната заповед да не се връщат без да са намерили начин и да са напълнили кораба с ценната магическа руда.

И сега вече сме в началото на новата игра -

три седмици след падането на бариерата

Могъщи сили разместват камъните, затрупали нашия герой и неведома телепортационна магия го подхваща... През сиянието на магията смътно се вижда някаква облечена в черно фигура... Но да! Това е старият ни познат некромансерът Xardas!

Тук е мястото да направя малко отклонение. В Gothic 2 ще откриете още много познати лица и имена от предишната игра. Някои от тях ще ви бъдат ценни съюзници, а други – врагове. Дали наистина ще ги "познаете" или не няма никакво реално значение за самата игра – но може би някои от куестовете ще се развият по друг начин. Не ви е необходимо наистина да се изиграли оригиналната част, нито пък ще имате някакво сериозно преимущество, ако сте го направили. Наистина, немалка част от Gothic 2 се развива на "старата" територия в Долината на Мините, но земетресението е разрушило доста неща, така че старите ви познания ще ви бъдат от съвсем минимална полза.

И сега край на отклонението и об-

▼ Старият ни познайник Xardas.







ратно на Xardas... Какво? Некромансер? Черна магия? Kill him! Така вероятно ще възкликне този, който не е играл Gothic – и ще сбърка. Защото за разлика от повечето други игри тук "некромансер" не е мръсна дума. Xardas ви помага в предишната игра, а сега дори е вашият спасител и ще играе основна роля и в новата Gothic II. Защото избягалите затворници не са основният проблем на империята... Дори и орките не са вече главният проблем... Нещо много по-страшно се е появило в Долината на Мините... ДРАКОНИТЕ!!! Никой не вярва в тяхното съществуване и никой никога не ги е виждал... Само че те си съществуват и на това отгоре са абсолютно неуязвими от всяко оръжие или магия... Специален артефакт е единственото, което временно ги прави смъртни същества. Окото на бог Инос! А дракони плюс орки плюс липсата на руда и на оръжие е комбинация, която би унищожила всяка империя...

Това е и първата задача на нашия безименен герой – да открие и да се сдобие с Окото на Инос и да убеди хората, че драконите не съществуват само в приказките... Няма повече да ви разкривам от сюжета, но само ще ви уверя, че той е много добър, независимо от това, че дракони, орки и подбни е често срещана и експлоатирана формула в компютърните игри.

Няколко думи за графиката и звуците... Бомбастични! Великолепна растителност; смяна на времето; небе, скали и къщи, които са като истински; зверове, орки и NPC-та с невероятно естествени движения – огромен контраст с нескопосаното придвижване на хората в Morrowind! Просто е удоволствие да гледате как героят ви плува със стилен кроул, навлечен с full plate (paladin) armor и огромен двуръчен меч. При това всичко е направено като едно цяло – без досадни времена за зареждане на нива и без принудителни "почивки" като в Morrowind. Е, водните изпарения са зелени, но това може да се дължи и на видеокартата ми. За съжаление са почти бомбастични са и системните изисквания. Характерното за Gothic 2 е, че тази игра не иска толкова процесорна мощ, колкото огромна оперативна памет. Възможно е да я играете и само със 128 MB, но ще върви сравнително добре, ако имате поне 256 MB и то с огромни ограничения; пригответе си най-малко 512 MB ако искате действително да и се нарадвате на "max"!

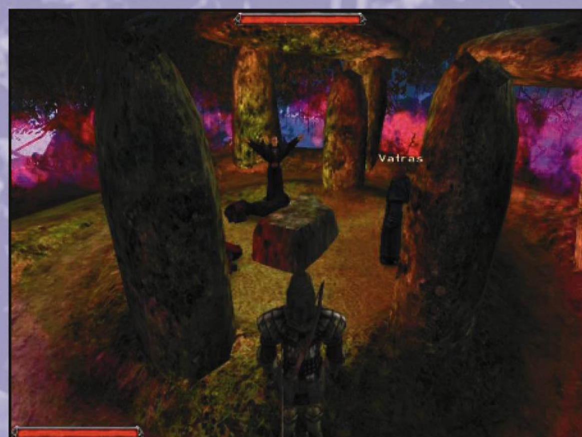
Не мога да не похваля и звуковите ефекти – на практика внимателното ослушване докато сте извън цивилизацията ще ви помогне много. Всеки звяр издава собствено ръмжене и по това можете да се ориентирате с какво ще се срещнете; ако чуете пък звънтене от оръжие, бъдете сигурни, че някой враг ви е забелязал и сега тича към вас с размахана секира. Не само това – избройте звуците, които чувате като ви атакуват, и ще разберете колко противници имате преди още да сте ги видели. Това е особено важно в горите, тъй като растителността там е доста гъста и видимостта е съвсем минимална... Но дори и да няма наблизо противник, пак ще чувате щурците, бухалите през нощта и шаването на дребни гадинки из сухите листа – подробности, придаващи неповторима атмосфера на обстановката.

А какво ще намерим като геймплей?

Цялата игра е разделена на общо 6 части (chapters). За разлика от подобни игри обаче (като Neverwinter Nights например) вашите действия могат да бъдат абсолютно нелинейни и можете да се връщате назад колкото и когато поискате. Като цяло играта е по-обширна от Gothic I и се играе най-вече на две карти – околностите на град Khorinis и "старата" Долина на мините. За да не ви стане скучно докато обикаляте, сравнително бързо ще се снабдите със специални телепортиращи магии и освен това сюжетът е така изграден, че във всяка глава ще се появяват нови противници, съответстващи на нивото ви. Самият сюжет има известни прилики със събитията от първата част. И тук, както и преди, имате три фракции, към една от които трябва да се присъедините (а ще забележите и други прилики). Трите фракции – паладини, mercenaries и магьосници са много различни и това е стимул за преиграване на играта; не само това – германските фенове са изброили общо цели 137 куеста (без гаранции, че нещо не е пропуснато), като немалко куестове имат по няколко решения и често зависят от това с кого сте се съюзили.

Основните характеристики на





главния ви герой са само три – strength, dexterity и mana. Като качвате ниво, повишавате наличните си hit points и получавате по 10 skill points, с които можете да тренирате и да качите някои от основните си характеристики. Разбира се, това не винаги е лесно, тъй като първо трябва да намерите подходящия учител и да го убедите да ви потренира; освен това ще са ви необходими skill points за научаването на цял куп други неща – за melee combat – one-handed и two-handed оръжия, за missile combat, за заучаване на магии, за правене на potions, за събиране на ловни трофеи (един от способите за сдобиване с пари е да намерите NPC-та, които срещу skill points да ви обучат как да "сваляте" ловни трофеи от убитите животни – кожи, бивни, нокти и още доста други неща)... Ще ви трябва и умението "lockpick", а ако се правите на крадец, ще искате да научите "sneak" и "pickpocket".





Няколко допълнителни думи за основните характеристики. За разлика от повечето подобни игри тук показателят dexterity не играе никаква роля в melee сраженията или за подобряване на защитата, а е необходим само ако използвате missile weapons и за "крадливите" занаяти. За близкия бой единствено важен е само показателят strength. В интерес на истината в играта има и няколко специални меча, които са предназначени за крадци – т.е. за тях по изключение е определящ показателя dexterity, а не силата.

БИТКИ

В сраженията разполагате с три възможности. Едната от тях е да използвате стила "ела, вълчо, изяж ме" – или с други думи просто да си кликате бързо-бързо с мишката и от време на време да гаврътвате по някой healing potion, надявайки се врагът да се гътне преди да ви е свършил запаса от potions. Не е никакъв проблем да завършите играта по този начин, но наистина ще ви трябва солиден запас от лекарствени средства и многобройни команди save/load.

Другите две възможности изискват значително повече упражнения, но са по-интересни и можете да се справите с превъзхождащи ви противници. Лошото е, че самите битки се развиват с бясна бързина, а спаринг партньорите за тренировки не са в изобилие. По тази причина ще трябва да се научите главно като тренирате "на сухо". Тези, които са играли оригиналната Gothic и са наясно с тънкостите, нямат причина да се пренастройват. Абсолютно същата система може да се използва и в Gothic 2, със същите комбинации и същата цел – да се получи непрекъснато движение на оръжието, така че то не само да нанася рани на врага, но и да го държи на разстояние и да не му позволява да контраатакува. За да използвате третата бойна система, трябва от опциите да изключите "Gothic I controls" (по подразбиране те са включени) и тогава ще забележите появата на няколко нови клавиша в раздел "Controls". Новата система от битки е по-облекчена, но като че ли с по-малки възможности. Пак можете да правите комбинации и пак са необходими сериозни тренировки, за да се възползвате пълноценно от нея; сериозната разлика, която веднага се забелязва, е наличието на бутон "Lock Target". Имате и "Parry", с който блокирате атака, но САМО ако е направена с оръжие (т.е. не може да блокирате атаки на зверове, но ще отбиете удара на един човек или орк). При активиране на "lock target" героят ви се завърта автоматично към противника си и при нужда се придвижва, така че да го държи в обхвата на екипираното "melee" оръжие. Недостатъкът е, че така се лишавате от маневреност, която е жизнено важна, ако се сражавате с повече от един противник. Разбира се, можете и да включвате и изключвате при необходимост "захващането", но това са допълнителни движения, а битките са наистина МНОГО динамични и всяко движение в повече може да ви наложи командата "load" (при старата система също имате "заключване" върху целта, но то става автоматично с натискане и задържане на LMB (left mouse button), което ви позволява много по-свободно маневриране).

Графика	9
Звук	10
Геймплей	9
Общо	9

Една от най-лесните за заучаване комбинации е серия от последователни left-right-left-right swings (странични удари). Тънкостта е да се издебне моментът, когато оръжието е достигнало високо над противоположното рамо и тогава да се започне с обратния swing. Така оръжието ви очертава непрекъсната дъга от около 180 градуса и не дава на противника шанс да се доближи. Тази техника обаче не работи много добре срещу враг, който може да парира (а това са всички, които използват оръжия) и срещу бързи зверове, способни да се "вклинят" между ударите.

Често ще сте изправени срещу повече от един противник едновременно и това е много опасно. В Gothic 2 група от няколко low level същества може да убие значително по-силен враг. По тази причина е благоразумно да взимате специални мерки за избягване на подобни ситуации. Например обикновено е възможно да примамвате един по един зверовете само с цената на малко търпение. Този номер не върви обаче срещу "разумните" противници. Друга удачна тактика е да се възползвате от местността – от наличието на тесни пространства, скални корнизи и други подобни. Подобни трикове са абсолютно задължителни за маговете и специализиралите с missile оръжия.



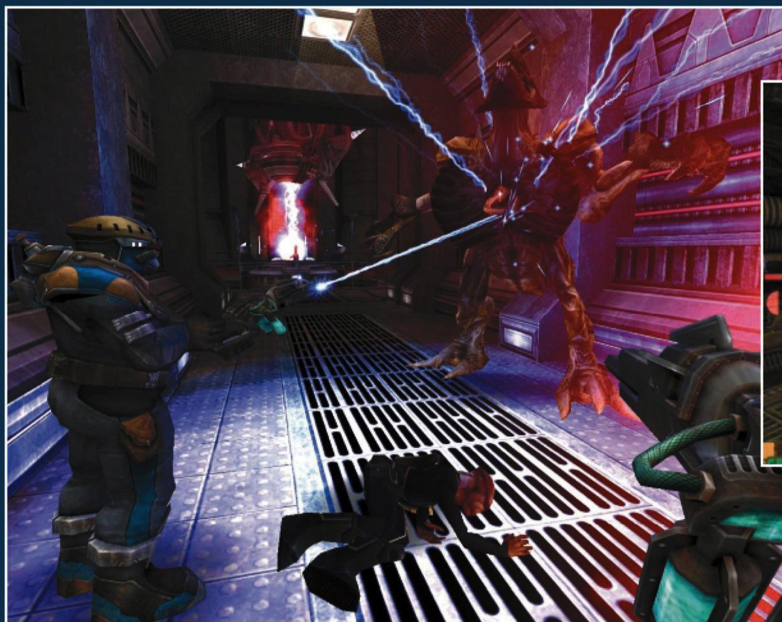
За съжаление няма да се отървете и от задължителните бъгове – незнайно защо германците все още не са оправили няколко объркани куеста, а изглежда има проблем и със някои звукови карти, които причиняват блокиране на целия компютър. За щастие едно посещение на официалния форум на Jowood обикновено е достатъчен да намерите лек за проблемите си.

Казах ли ви вече, че тази игра е задължителна за всеки фен на RPG-тата? Да? Е, ще го повторя пак – изобщо не се колебайте и си инсталирайте играта Gothic 2 на компанията Jowood веднага!!!

STAR TREK ELITE FORCE II

>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>

■ EA ■ ??????? ■ ?????? ■ ???????? ■ 1 CD





Медиите, занимаващи се с рецензии на игри и филми, направиха всеизвестно понятието "синдром на сикуъла". Както знаете, то се използва в случаите, в които продължението по една или друга причина е потъпо от предшественика си. В настоящата статия обаче случая е малко по-друг, и затова ще дефинираме ново понятие – синдромът на сапунката. При него продълженията се правят на база на логиката "още от същото", и дори и да не са по-калпави от оригинала, не предизвикват нищо друго освен натрапчиво усещане за дежа-ву.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

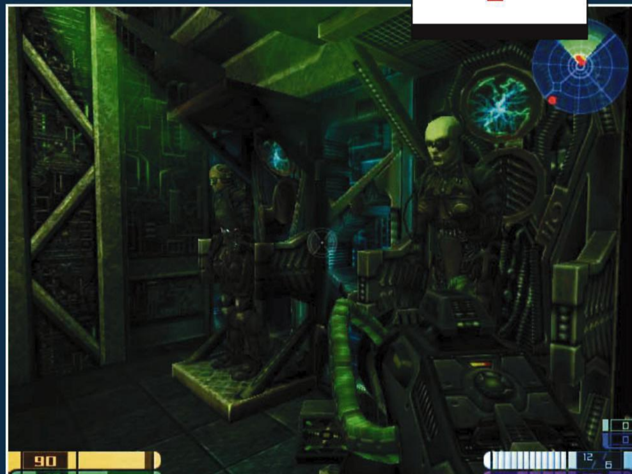
Точно такова усещане изпитах, когато преди няколко дни пуснах за пръв път Elite Force 2. Имах чувството, че съм се върнал три години назад и играя първата част на играта. Същите герои, същите декори, същите ситуации... Дори енджинът на играта и съответно графиката ѝ са в общи линии същите като преди. Историята отново ме изпрати директно в центъра на събитията, където трябваше да вляза в ролята на познатия ми от първата игра Алекс Мънро, и да поведа Hazard-екипа в поредната доза космически приключения. Една от малкото нестандартни идеи в сюжета беше временното разформироване на Hazard-екипа скоро след началото на играта, което обаче се оказа доста претупано и след няма и десетина минути игрово време добрият стар капитан Пикард се вживя в ролята на мой месия, измъкна ме от уж омразната ми позиция на преподавател в Starfleet академията и приюти мен и останалите от Hazard-екипа под свое командване.

Първа мисия, първи противник, и о... дежа ву! Отново! Този път имах чувството, че съм си пуснал Aliens vs. Predator. Радарът с прииждащите от всякъде червени точки, мрачната атмосфера, насекомообразните извънземни... При такива прилики е трудно човек да не направи паралел между двете игри, който съвсем не е в полза на Elite Force. Естествено, не цялата игра е направена по този калъп, но дори и да игнорираме тези "случайни" съвпадения, геймплеят има доста трески за дялане. На първо място, момчетата от Ritual изглежда са прескочили създаването на изкуствен интелект като етап от разработката на играта. И докато безобразното поведение на противниците донякъде е простимо поради факта, че измират твърде бързо, за да имат шанс да си демонстрират IQ-то, за липсата на акъл у съекипниците ви в Hazard team-а няма никакво оправдание. Пичовете сякаш нарочно се врат между шамарите като ви застават на огневата линия постоянно и по-скоро защитават противниците от вашите изстрели, от колкото ви помагат да ги убиете. Това

обезсмисля тотално идеята за игра в екип

и много често ще ви е по-лесно, когато се отделите от останалите (а тази възможност ще ви се удава често). Още по-нелепо е, че това не води до никакви трагични инциденти, тъй като те могат да умират само ако това е предвидено като скриптирано събитие от сценаристите. Освен неособено сполучливия скриптинг и силно неоригиналните оръжия в играта, за несполучливия геймплей дава своя принос и куцият

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	6	7







дъпително на ниво. Това е пряко следствие от няколко неща. Най-важното от тях е перфектното озвучаване на играта. Динамичната фонова музика е с филмово качество и допълва атмосферата адекватно без да се натрапва; звуковите ефекти по време на игра създават усещането за един жив и дишащ игрови свят, а voice-acting-ът е на достатъчно високо ниво, за да заслужи разглеждане като съвсем отделна категория. За автентичното пресъздаване на по-важните персонажи се грижат гласовете и лицата на познатите ни и от малкия (и големия) екран актьори, както и умело написания сценарий за диалозите между героите. Изпълнението на последния на няколко пъти ме накара да се усмихвам, макар че определено не му липсва необходимата сериозност. Всъщност цялостният сценарий на играта съвсем не е лош. Това, че на мен ми се стори леко банален, не значи, че не е направен напълно в традициите на Star Trek и няма да зарадва всеки фен на поредицата. Свежа идея е възможността за избор измежду няколко алтернативни реплики при някои от разговорите с по-важните персонажи в играта, което обаче изглежда няма ефект върху развитието на сюжета, който си остава линеен.

Чувствата ми към графиката са смесени. Elite Force 2, също както първата част, използва

модифициран Quake 3 енджин,

който успява да докара нелоша визия, но въпреки това вече изглежда леко застарял. Моделите на персонажите са една от силните страни на графиката на играта – всички същества са изпипани детайлно и анимациите им с няколко изключения са на ниво. Добро въведение са и босовете, макар че първият от тях отново предизвика появата на усещане за дежа-ву поради огромната си прилика с финалния бос от Quake 2. Мултиплейър режимът присъства дотолкова, че да може да се каже, че го има – картите, оръжията и режимите на игра не създават предпоставки Elite Force 2 да се превърне в хит за мрежова игра.

Всичко това прави играта задължително заглавие за всеки Star Trek фен – ако сте такъв, не се и съмнявам, че вече сте си намерили играта и сте я превъртяли. Аз обаче, признавам си, нямах търпението да достигна до финалните надписи, въпреки няколкото нейни неоспоримо силни страни. Разбирам желанието на Paramount да изстискат докрай възможностите на търговската марка Star Trek, но същото нещо, което ми попречи да стана фен на ТВ-сериите, успя да ми попречи и да стана фен на играта. Просто в Elite Force 2 няма абсолютно нищо ново, дори и да имаме в предвид само първата част. Ако пък решим да правим глобална съпоставка на играта с всички останали 3D екшъни, тя несъмнено би се наредила на едно от последните места по новаторство.



левъл дизайн – често архитектурата е грозна и правена без въображение, а линейността на действието в повечето от нивата действа изнервящо. Познатият от по-старите игри алгоритъм "намери ключа, отвори вратата, намери ключа за следващата врата, отвори я и нея, и т.н." в Elite Force 2 се е завърнал под формата на досадни силови полета, някои от които зависят от определен генератор, други ще трябва да заобикаляте по алтернативен път, а трети ще трябва да изключвате чрез "хакване", използвайки tricorder-а си. Пъзелите, които ще трябва да решавате при някои от манипулациите с въпросния tricorder, са едно от хубавите неща в играта. И то не просто защото са пъзели (такива е имало в не една и две други игри), а заради това, че на няколко места ще трябва да ги решавате докато сте под напрежение. Когато сте притиснати от времето и от враговете, решаването на иначе простите пъзели става доста вълнуващ момент от играта и определено е много добро хрумване.

Като стана въпрос за напрежение няма начин да не признаем на авторите, че по много сполучлив начин са успяли да вдъхнат живот на различните обстановки в играта. Независимо дали става въпрос за мрачни, наситени със страх и нервно очакване коридори, или за оживената командна зала на Enterprise, атмосферата е винаги на лице и за-







Четири в едно, или нагледен урок по отстраняване на конкуренцията…

■ EA Sports ■ www.ea.com
■ PII 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video
■ Racing ■ 1 CD

Пари, пари и пак пари. Ето това се случва, когато най-комерсиалното автомобилно състезание се срещне с пазарно най-агресивната компания в областта на развлекателния софтуер. И все пак комбинацията F1 и PC си остава една от най-големите атракции в света на виртуалния рейсинг и F1 Challenge '99-'02 е абсолютно доказателство за това.

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

През тази година Electronic Arts успяха да направят нещо, което със сигурност ще създаде много проблеми на конкуренцията в F1 игрите. В интерес на истината, на този пазар май останаха всичко на всичко две компании, които с нокти и зъби се борят за своето място под слънцето. Съвсем естествено всяка от техните игри има своите достойнства и недостатъци. Култовата Grand Prix 4 на Infogrames, която излезе преди около година поне според мен, може би беше абсолютният връх в жанра. Перфектно пресъздадените писти, максимално близкото до реалността поведение на болидите бяха основните достойнства на играта, с които тя беше напълно конкурентна на излязлата около месец преди това F1 2002. От своя страна „отрочето“ на EA имаше едно неоспоримо предимство – актуалния лиценз. Тук е мястото да се каже, че феновете на виртуалната Формула 1 с прочутата си любов към подробностите, държат особено във всяко ново заглавие да имат възможност да „пробват“ новите коли на любимия си тим и да премерят сили с актуалните пилоти на другите отбори. В това отношение творенията на Electronic Arts са безапелационните лидери.

▼ Малко преди влизане в завоя не е време за изпреварване.



▲ Нечий болид започна да се разпада.

Графика	9
Звук	8
Геймплей	9
Общо	9

Най-новото им заглавие носи твърде странно наименование. F1 Challenge '99-'02 съдържа в себе си последните четири сезона. Както и предишните издания от поредицата, така и тук, всичко свързано с лицензите е както трябва. Обаче има една подробност, която не бива да се пренебрегва. Сезоните 1999, 2000 и 2001 са в миналото и едва ли биха представлявали интерес, освен за тези почитатели на Формула 1, които изпитват някаква носталгия към тези сезони. За 2002 година EA пуснаха съответната игра, така че все още си стои отворен напълно резонният въпрос: „Какво толкова ново има в F1 Challenge '99-'02?“ Отговорът на този въпрос едва ли може да бъде напълно категоричен, но поне според моето мнение, той клони към „нищо особено“. Очевидно хората от гиганта в геймърската индустрия преследват няколко основни цели. Преди всичко най-важната от тях е направят един реверанс към найвърлите F1-почитатели, които искат да пробват в една игра поведението на болиди от различните „епохи“ или просто си падат по изпълненията с леко исторически привкус и желаят да преиграват вече минали сезони. Не бива да се пропуска и фактът, че в повечето предишни F1-издания на EA имаше доста недоизпипани неща и бъгове и като че ли тази игра е малка компенсация.

В F1 Challenge '99-'02 първото приятно нещо, което няма как да не се набие на очи, са изключително ниските за игра от този тип

минимални системни изисквания

Наистина не съм пробвал дали играта би тръгнала и как би изглеждала при посочените от производителя изисквания, но съм сигурен в това, че за да върви прилично, без накъсвания и с визия, която все пак става за нещо, е необходима значително по-солидна система. Иначе графиката е една идея над нивото на F1 2002. Задължително трябва да се отбележат осезаемо по-детайлните модели на автомобилите и различните допълнителни графични екстри като кръжащи хеликоптери, прелитащи самолети и т.н. В голяма степен са оправени сенките, които хвърлят болидите. Кабините са





▲ Горещи мигове преди старта.



представени малко по-истинни от предишното издание, но има още какво да се желае в това отношение. Не могат да бъдат пропуснати също твърде реалистичните движения на техническия екип, които са пресъздадени с помощта на Motion-Capturing. По отношение на пистите също могат да бъдат казани предимно хубави неща, но ми се струва, че в GP 4 те бяха изпълнени на много по-добро ниво и бяха значително по-близки до оригинала. Звукът определено се очертава като един от силните моменти във F1 Challenge '99-'02. Пищенето на гумите, грохотът на двигателите и ревът от болидите, с които се разминавате, създават невероятно усещане за истинско преживяване.

Едва ли има някой почитател на F1-симулациите, която да не иска любимата му игра да изглежда и звучи добре, но най-важното продължава да бъде поведението на болидите по пистата. В тази връзка заглавията за PC, посветени на Формула 1, винаги са имали един сериозен недостатък – управлението с клавиатура. Независимо от факта, че по този начин с малко повече тренировки може да се постигне истинско майсторство в контрола над състезателния автомобил, като че ли усещането не е същото и остава на по-заден план. Ако искате да изживеете нещо, което поне малко се доближава до истината, е добре да пробвате с приличен волан. Иначе усещането си остава по-скоро като от стандартно компютърно рали. Тук е важно да се знае, че в зависимост от желанието си може да включите различните предвидени опции, според които болидът ви ще се движи в по-скоро в екшън-стила на кола от Need For Speed. А по-отношение на настройките за автомобила преди състезанието е добре да знаете какво правите и какво искате да постигнете. Всяко безцелно и безсмислено заиграване с внушителното количество технически параметри на машината може да доведе до създаването на возило, което не става за нищо.

Поведението на всеки един от болидите е различно. И тук не става само дума за колите на отделните тимове, а и за един и същ болид през различните години. И все пак това трябва да се приема с доста уговорки, тъй като за да усети човек тези неща, трябва да притежава богат опит в игрите от този тип. Освен това е абсолютно задължително да бъдат изключени всички опции, направени с цел да подпомогнат начинаещите виртуални пилоти. Когато компютърът компенсира неопитността, е съвсем логично да се очаква, че специфичните особености на всеки един от болидите се размиват и стават доста трудно забележими.

Игровите варианти едва ли ще изненадат някой с каквото и да е било. Още от самото начало можете да избирате в кой сезон искате да се състезавате. И като изключим този факт, всичко останало е в рамките на обичайното за игра от жанра. Тестови старт, единично състезание на писта по избор, шампионат и мултиплейър изчерпват всичко, което производителите са приготвили като игрови варианти.

В заключение може да се каже, че F1 Challenge '99-'02 едва ли е в състояние да предложи нещо принципно ново в сравнение с F1 2002, но при всяко положение ще се хареса на почитателите на Формула 1, които искат да пробват нещо малко по-различно до излизането на поредния GP или F1 2003.

– +

Плюсове:

- всички писти, коли и състезатели
- добра графика
- жив и истински звук
- учудващо ниски минимални системни изисквания

Минуси:

- без кой знае какви новости в сравнение с F1 2002
- за да върви добре и с всички графични екстри, изисква сериозна машина
- управлението с клавиатура не е на ниво
- липса на Career-mode

ФАКТИ

- Единствената F1-игра с включени цели четири сезони 1999, 2000, 2001 и 2002
- Официално лицензирани 14 тима, 44 различни болида, 34 пилоти, 17 писти







▲ Някой май има трудности с този завой.

NEIGHBOURS FROM HELL

Добросъседски отношения?! Не, благодаря!

■ JoWooD ■ www.jowood.com ■ P133, 64 MB RAM, 16 MB Video, 130 MB HDD



Честит рожден ден, съседе! Пожелавам ти тортата "случайно" да експлодира.

Съседът... Винаги има един като него – с непран от седмици потник и полуразкапани розови джапанки, зъл поглед, дебел, та направо разплут, вечно намръщен и мърморещ, плешив по онзи противен начин, който намеква, че преобладаващата част от косата му доброволно е решила да избяга колкото се може по-надалеч. Същият този Съсед, който редовно си изхвърля боклуците във вашия двор, замеря котката ви с кутии от бира и решава да прави шумен ремонт точно когато сте в сесия и са ви необходими тишина и спокойствие. Искате ли да му го върнете тъпкано? Е, най-сетне настъпи вашият час!

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Запознайте се главния герой Уди – звездата в телевизионното шоу със скрити камери "Съседи от ада" и най-големият съседски кошмар. Във всеки епизод този симпатичен и изобретателен младеж се промъква в къщата на противния чичко, погажда му всевъзможни номера и му помага да свали един-два килограма наднормено тегло с помощта на добрата стара шокова терапия. В ролята на пакостника Уди ще имате възможност да погаждате всевъзможни номера, вариращи от класическия трик със стъклените топчета, разсипани по пода, до изтънчения номер с подмяната на дезодоранта със свръхефективен тоник за окосмяване.

Нека веселбата започне!

Всяко ниво от играта представя един епизод от измисленото специално за нея телевизионно шоу. Те са общо 14, като са разпределени между три "сезона", във всеки от които Уди получава достъп до нови стаи в къщата на Съседа. Основната ви задача е за ограничено време да погодите максимален брой номера, като същевременно внимавате в никакъв случай да не попаднете в една стая с побеснелия Съсед. Макар че някои трикове се повтарят неколкократно в различните епизоди (например злонамереното запушване на тоалетната или номерът със стъклените топчета), като цяло всяко ниво предлага нови шеги и нови порции смях. Уди може да събира и използва предмети, да се промъква покрай спящите домашни любимци, а в критична ситуация да се скрие под леглото или в гардероба. Най-хубавото е, че всеки епизод е тематичен – в един Съседът празнува рождения си ден, в друг се е посветил на физически упражнения, в трети се бори с огромни купчини пране... Не е трудно да си представим огромния комедиен потенциал, който се крие във всичките тези дейности.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	8	8

Шокиращо преживяване за горкия съсед...



Стъклените топчета, разсипани на стратегически места по пода, си остават "класика в жанра".

Графиката на играта напълно заслужава високата си оценка – напълно е постигнат търсеният хумористично-комиксов стил, като особено симпатични са моделите на главните герои и на домашните любимци на Съседа. Допълнителна комична нотка внася звуковото оформление – Neighbours from Hell звучи точно като американско ТВ шоу с възклицания на аудиторията и дружен смях зад кадър в кулминационните моменти. Управлението на Уди с мишката е съвсем интуитивно, а най-голямото предизвикателство е да се досетите точно с кой предмет какъв трик можете да скроите (почти като в куест) и да съчетаете серия от последователни номера за максимален резултат.

Единствената ми критика към играта е, че тя е прекалено кратка и може да бъде свършена само за няколко часа. Когато приключих с 14-те нива, никак не се бях наиграл и ми се искаше още дълго да продължавам да вгорчавам съществуването на омразния Съсед. От друга страна, краткостта означава също, че ситуациите в Neighbours from Hell почти не се повтарят и на всяко ниво ще имате удоволствието да се посмеете на много нови шеги, без опасност те да се превърнат в "брадати вицове".

Neverwinter Nights
Shadows of Undrentide

Това явно е месецът на RPG-тата!

■ Bioware Corp/Floodgate Entertainment/Atari ■ nwn.bioware.com/shadows ■ P 450, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ RPG ■ 1 CD

Повече Neverwinter Nights за феновете на Neverwinter Nights. Ако сте харесали оригинала, грабвайте веднага и този първи официален expansion – няма да останете разочаровани.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Интересното е, че Shadows of Undrentide е разработен Bioware съвместно с Floodgate Entertainment. И ако се чудите кои са тези никому неизвестни юнаци и защо Bioware са се захванали да работят с тях, то ето малко повече инфо. Въпросната Floodgate Entertainment е образувана от част от персонала на Looking Glass Studios – компанията ,създала цял куп класики и принудена да прекрати съществуването си поради сериозните финансови проблеми на собственика си Eidos. Да, тези финансови проблеми, които възникнаха след като Eidos изсипа цели 44 милиона долара на Джон Ромеро за направата на прочутата Daikatana.

А сега да видим на какво ново ще се израдват феновете на оригинала? Честно казано, прочетох по този повод две противоположни мнения. Едно бе възторжено – "Yes! Още Neverwinter Nights", но имаше и разочаровани – "Да, ама новостите не са достатъчни" По мое мнение обективната истина е, че като за expansion новостите са си напълно достатъчни. Но по-добре преценете сами.

В Shadows of Undrentide получаваме една изцяло нова single play кампания от три части (chapters). Кампанията е по-кратка от оригиналната, но е с достатъчно интересен сюжет и с доста многобройни куестове. И за разлика от Elder Scrolls III: Bloodmoon е предназначена да се играе с напълно нов персонаж, въпреки че е с малко по-високо ниво на трудност от NWN.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	8	8

Не очаквайте каквато и да е връзка на сюжета със събитията в Neverwinter Nights. Играта е напълно самостоятелна и се развива в съвсем други части на Forgotten Realms – въпреки че вероятно ще ви направят впечатление някои заимствания от историята на оригинала. Но както се казва в подобни случаи – всички прилики са случайни.

Действието започва в малкото селце Hilltop – забележително с едно-единствено нещо – училището за adventurers на Drogan Droganson. Master Drogan – така почтително го наричат учениците му, така го нарича и вашият герой, който скоро ще се дипломира и ще поеме по широкия път в търсене на слава и богатство... Но един ден коболди нападат училището и Master Drogan е поразен в гърба с оръжие, потопено в неизвестна отрова. Изглежда главната цел на атаката е била кражбата на четири ценни артефакта, оставени за съхранение при учителя. Оттук нататък нещата вече са във вещите ръце на героя ни – като за начало той трябва да тръгне по следите на артефактите, като не пропусне да потърси и съставките за

специалната противоотрова за Master Drogan

Отново ще може да вземете със себе си едно другарче, но като разгледате радиалното меню за управлението му ще видите нови опции. И тук е една от сериозните новости – очевидно под натиска на феновете сега производителите са добавили възможност напълно да контролирате екипировката и развитието на вашия спътник!

Другите новости също не са малко и включват наличието на пет нови класа герои, на нови "feats", на нови магии и разбира се, на нови противници. Всичко това не изглежда никак зле и като за expansion мисля че получаваме достатъчно.

По отношение на графиката нещата не са съвсем блестящи – това, което беше достатъчно добро преди някоя и друга година, сега изглежда малко демоде, но пък са добавени три изцяло нови типове терен, което създава приятно разнообразие спрямо старите спомени.

И за да не забравя – за да играете Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide, ще имате нужда и от 3-те оригинални диска, а ако направите максимална инсталация, ще трябва да предвидите повече от 2 GB дисково пространство. Но пък както вече казах в началото – ако сте фен на оргинала, то този expansion си заслужава дори и с цената на една двугигабайтова инсталация.





MARCH! OFFWORLD RECON

Поредната игра на български

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	4	5	5

■ HBM/Buka ■ www.gramis.com ■ FPS ■ 1 CD
■ PIII 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, 700 MB HDD

Напоследък излизат доста игри (главно руски), които се локализират за България. С други думи – превеждат се на роден български. Похвална практика, наистина, макар че изпълнението обикновено не е на необходимото ниво. March! е поредният такъв продукт, дело на неизвестената фирма HBM и разпространявано от руснаците от Buka, които дадоха на света неща като Spells Of Gold, Echelon и Paradise Cracked.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

За съжаление, предчувствията ми не ме излъгаха. March! се оказа точно това, което очаквах. С други думи – игра, която с големи усилия успява да избегне определението "боклук" и да се категоризира като "нищо особено". Историята е единственото почти интересно нещо: няколко десетки години напред в бъдещето, човечеството е почувствало остра нужда да разшири "владенията" си. Земята изнемогва, свършват пространството и ресурсите. Хората се насочват към колонизация на Луната и Марс. С първата проблеми не е имало, но червената планета се е оказала доста по-трудна. Поради това опитите за колонизация са изоставени. През 2087 г. става нещо още по-лошо – всичките машини около и върху повърхността на Марс започват да се държат странно. Връзката със сателитите прекъсва, но точно преди това е предадена последната картина – на гигантска структура, която се е появила изведнъж на планетата. Някой трябва да разследва случилото се и това сте вие. Учудващо, нали?

Първият проблем вече е налице – вие всъщност сте робот. Всички, дошли с вас, също са роботи, абсолютно неразличими един от друг. Изглежда обаче, че се падате нещо като командир на отряда, защото всички ви слушат и изпълняват заповедите ви. Което изглежда доста тъпо при положение, че можете да се прехвърляте от един в друг член на екипа си, дори след като умрете.

Враговете ви в по-голямата си част също са роботи, всякакви по форма и размер. Те се движат на големи групи и ви нападат без никаква мисъл и идея за самосъхранение. Когато ги убиете, има вероятност от труповете да се покажат някакви странни разноцветни "призраци", които също ви нападат. Въпросните призраци също могат да бъдат убити и то със съвсем конвенционални оръжия. Поне според мен идеята е глупава, но показва защо всички машини са започнали да се държат странно – явно защото в тях са се вселили духове.

За оръжията в играта... всъщност, реално погледнато, оръжието е едно, като просто стреля с различни видове муниции или пък използва различни "приставки". Не знам защо, но се сещам за кухненски миксер. Тази идея също не е нищо ново, тъй като беше използвана още в Codename: Outbreak.





В графично отношение играта е разочарование

По принцип се използва Lithtech енджинът, но в неговия "Talon" вариант, който е най-евтиният и съответно – най-ограниченият като възможности. Донякъде заради това, донякъде заради недостатъчното старание, вложено от авторите, графиката напомня на тази на Blood 2, например. Дори като изключим чисто естетическия ефект от това, остават и други проблеми. Поне на мен ми е много трудно да видя светлосин робот, на фона на малко по-тъмносиня стена, като и двамата са почти лишени от текстури.

За звуците в играта най-доброто, което може да се каже, е, че ги има. Може би така е по-добре, не ми се мисли какво щеше да стане, ако тези роботи говореха, защото тогава щеше да се наложи да бъдат озвучавани на български език – ужас.

Има и мултиплейър опция, поддържат се три режима – DM, Team DM, Squad DM. Първите два са пределно ясни на всеки. Третият е разновидност на DM, но вие играете едновременно с пълния си екип от ботове – както в сингълплейър.

Като цяло играта е прекалено посредствена и безинтересна. Дори и фактът, че е локализирана за страната ни и се продава на ниска цена не трябва да ви подвежда да си я купувате. За глупостите при превода и множеството дребни бъгове въобще няма да говоря.

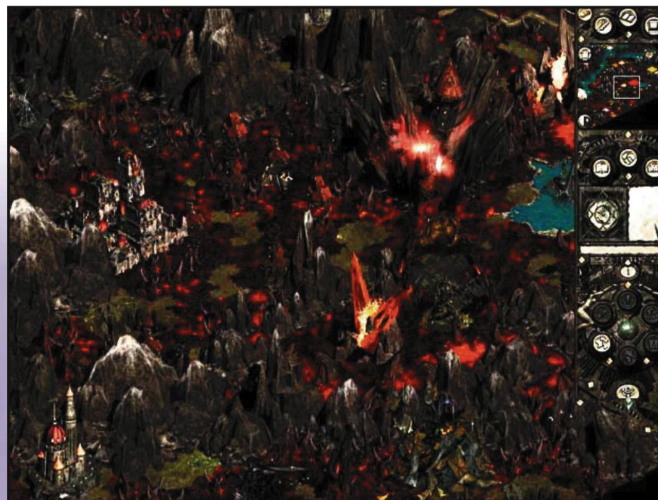
Disciples 2

Guardians of the Light / Servants of the Dark

Два експанжъна, които няма защо да си купувате

■ Strategy First ■ www.disciples2.com/D2 ■ P2 233, 32 MB RAM, 8 MB Video, 1.1 GB HDD ■ походова стратегия ■ 2 CD всеки





Disciples II, не успя да достигне по популярност сагата Heroes of Might & Magic, но безспорно беше превъзходна походова стратегия и постигна приличен комерсиален успех. Толкова приличен, че сега се появиха почти едновременно чифт standalone експанжъни, които предлагат повече от същото и практически нищо ново. Мога да се сетя точно за две причини да си ги вземете – ако сте върл фен на тема Disciples или ако случайно сте пропуснали оригиналната игра...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Да кажа, че съм разочарован от Guardians of the Light и Servants of the Dark, би било преувеличение, тъй като на практика няма от какво да бъда разочарован – няма нови раси, няма нови бойни единици, няма нови значими игрови елементи. Признавам, от експанжъните обикновено не се очаква кой знае какво, но всичко, което дават тези двата, е шепа мисии (разбирайте карти), предназначени за герои от високо ниво. "Светлият" експанжън продължава кампаниите на "добрите" раси – Империята и Планинските Кланове, а "тъмният" – на "злите" Демони и Мъртъвци. Най-лошото е, че за да играете новите мисии, трябва да разполагате с развит без чийтове герой от десето или по-високо ниво. Това означава много часове преиграване на познати карти, в случай че не сте запазили запис от оригиналния Disciples 2, който сте играли преди повече от година. Все пак ако разровите двата диска, ще намерите забутани в една папка няколко "стандартизирани" героя от минималното необходимо ниво, които бихте могли да ползвате, ако сте твърдо решени веднага да пуснете новите карти.

По същество тези мисии са

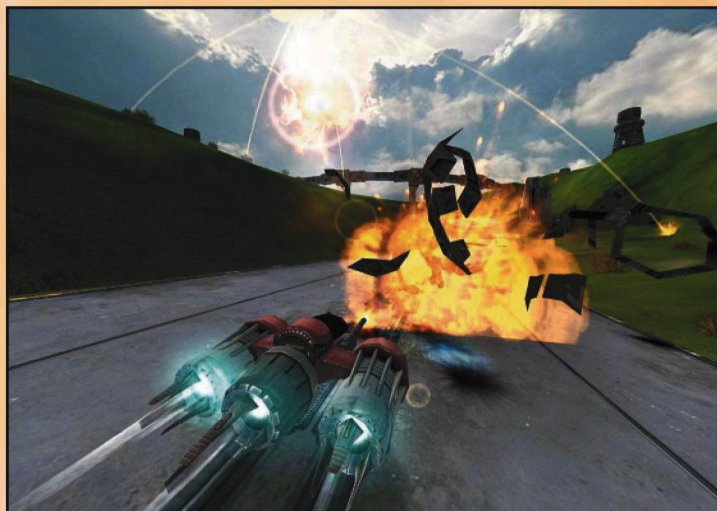


единствената сравнително смислена новост в експанжъните -

всичко друго са козметични подобрения. Едва ли нечие сърце ще се разтупти от новината, че играта вече поддържа по-високи графични резолюции, както и карти с по-голям размер. Дребните подобрения в AI-то и новите функции на генератора на карти също са практически незабележими. По отношение на геймплея като новости са обявени функцията за автоматично разрешаване на битки, възможността за превземане на вражески столици и "трима нови специални персонажи" (да са ни честити, в следващите експанжъни може би ще получим и още трима, но само ако сме послушни!).

Това май е най-краткото представяне на игра, което съм писал през живота си. При това не на едно, а на цели две "заглавия" едновременно. И наистина нямам какво да кажа повече по същество! Пред мен са две възможности – да се впусна в хвалебствия по отношение на достойнствата на оригиналния Disciples 2 или пък да отпочна гневна тирада, заклеймявайки прекомерната комерсиализация и безсмислените продължения на хитовите игри. Всъщност смятам, че е по-добре да спра дотук и за финал просто да повторя това, което казах в началото – тези експанжъни са за вас само ако сте заклети фенове на серията, играещи всичко, свързано с нея, или пък ако сте пропуснали Disciples II преди година и половина.





HOVER ACE

Скука и неяснота в бясна надпревара

■ GSC Game World/Big City Games ■ www.gsc-game.com ■ P2 450 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ Racing ■ 1 CD

Украинската компания GSC Game Wolrd, която се прочу с игрите Cossacks и Codename Outbreak, се отчете и с футуристичен рейсър. Hover Ace бе набеден за "убиец на Wipeout", но тъй като Wipeout от доста време не е излизал за PC, значи няма конкуренция, следователно пък остава само определението "убиец". Като се замисля обаче, в Hover Ace няма нищо чак убийствено. Е, какво остана в крайна сметка?

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Трудно ми е да си спомня имената на последните опити да се съчетаят главозамайващи състезания с възможността да обстрелвате съперниците си. Помня до най-малките детайли само две заглавия – Wipeout и Re-volt. Все още се сещам и за Hover Ace, разбира се, но само защото жребият определи аз да пиша нейната рецензия. Иначе отдавна да съм я забравил. Не защото е крайно лоша, а защото действително няма какво да остане като траен спомен.

По-добре игра с тъпа и неоригинална история, отколкото

игра без никакъв сюжет

Намирам за безумно твърдението, че някои жанрове (като рейсърите и тупалките) просто не се нуждаели от история. Hover Ace е чудесен пример, че това не е вярно. Попадате в един свят, където състезателните писти минават през каньони със скелети на динозаври, имате футуристични военни и полицейски антигравитационни болиди, предлагат ви да си купите оръжия, но това е всичко – само първични впечатления. Губи се причината за състезанията и кое е толкова важно, че трябва да стреляте по опоненти, за да спечелите. Липсата на история е минус, заради който не се чувствате съпричастни към действието. В Need For Speed също няма сюжет, но пък и нищо не поражда въпроси. Достатъчно ви е да знаете, че сте на планетата Земя и състезанията се провеждат някъде към края на 20 и началото на 21 век. В Hover Ace даже и такава базисна информация няма.

Графика	6
Звук	4
Геймплей	5
Общо	5

Пистите са 16

и по визия могат да се разделят на 4 основни категории. Първите нива са с въпросните динозавърски кокали. Като ги минете успешно, попадате на заледени трасета, след тях на тучни зелени морави и накрая в обширни полета с ръждиво желязо. Проблемът е, че сте принудени да ги отключвате в определен ред, което пък е много досадно, тъй като всички писти, групирани в една категория, си приличат като две капки вода. На моменти имате чувството, че единствената им разлика е в един-два завоя и в това дали ги минавате денем или нощем. Няма как, трябва да ги изтърпите, за да се пробвате на другите. Следващият неприятен момент е, че е задължително да минавате през чекпойнтове, което пък е в пряко противоречие с написаното в рекламите, че имате пълна свобода на движение.



Състезателните ви машини (ховъркрафтите) са общо 15 и също трябва да бъдат отключвани една по една. Това става като печелите първите места в гонките и кътате кредити. С натрупаните средства освен по-бързи возила можете да купувате и 10 вида оръжия, щитове и по-мощни двигатели.

За жалост

колкото и да се ъпргейдвате, това не прави играта по-интересна!

Независимо какви пушкала имате инсталирани на ховъркрафта си, трябва да обстрелвате противниците мно-о-о-го продължително и често се случва просто да ги изпреварите, а не да ги премахнете за постоянно от състезанието. След като се озоват зад вас, гадовете напълно логично започват да ви връщат всичко тъпкано. Рядко се стига дотам да ви взривят, но пък не е забавно да сте на челната позиция и непрекъснато да чувате как лазерите плющят по задницата ви. И нищо да не можете да направите!

Единственият плюс, който бих могъл да изтъкна в полза на Hover Ace, е този, че на моменти на екрана настъпва голяма шарения... от лазерите, от пръснатите по пътя pick-ups и по-рядко от експлозии. Действително става колоритно, но за жалост не и забавно.

HiComm

HiComm

списание за мобилни технологии и комуникации

ДУЕЛ
MOTOROLA C350 VS. SONY ERICSSON T310

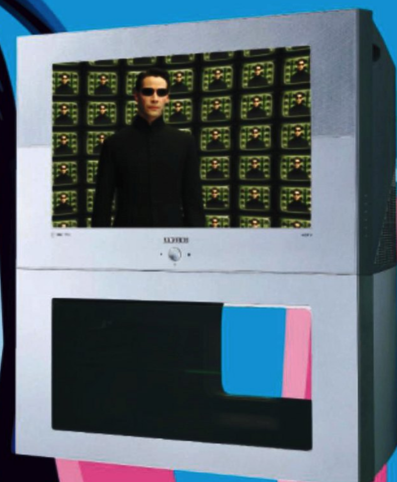
МОБИЛЕН ОФИС
USB DRIVES - УДОБСТВО, МОДА ИЛИ МАНИЯ?

РЕВЮ
TOP 5 GSM-И С ВГРАДЕН ФОТОАПАРАТ

HIEND
КОСМИЧЕСКО ТАКСИ

Как да изберем
КЛИМАТИЦИ

ГОЛЯМАТА КОЛЕДНА НАГРАДА:
29 инчов цветен широкоекранен дигитален
ТЕЛЕВИЗОР SAMSUNG CW 29A 108P





СТЕРЕО МАРИЯ



АВТОСАЛОН СОФИЯ 2003



ИГРАЙ И СПЕЧЕЛИ ALCATEL ot525

CHASER

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	7

Неочаквано добра игра

■ Cauldron/JoWood ■ www.jowood.com ■ PIII 650 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video, 1.3 GB HDD ■ FPS ■ 2 CDs





Отдавна не ми се беше случвало игра да ме изненада толкова приятно. Разбира се, имаше игри, които предварително бяха обречени на успех и очакванията се покриха с фактите. Но Chaser... не знаех ясно какво да очаквам от нея, бях виждал само ранни скрийншоти и трейлъри, които не ме впечатлиха особено. Сега играта е тук и мнението ми е за нея е крайно позитивно.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Става дума за абсолютно класически шутър от първо лице. Историята обаче заслужава да бъде разгледана по-подробно. Всичко започва съвсем стандартно за жанра. Събуждате се в медицинска лаборатория на, както разбирате впоследствие, космическа станция. Чувствате се слаб и немощен... не помните нищо от това, което ви се е случило преди. На леглото до вашето има друг човек, за съжаление – мъртъв. Тотално объркан, започвате да куцукате...

Точно в този момент нещата загрубяват и станцията се оказва нападната от неизвестни командоси, които избиват всичко живо около вас. Опитват се да ви заловят жив, но вие успявате да се измъкнете. След вас се разнасят викове "Това е Чейзър! Той е тук!", а вие трябва да бягате за живота си. Това обаче ви се удава доста лесно, а и съвсем скоро след това намирате първото си оръжие, което по ирония е доста мощно дори за по-късните нива на играта. Тогава обаче няма да го имате...

Успявате да се доберете до една спасителна капсула и с нея се изстрелвате по посока на земята. Там работите за престъпна организация, трябва да разкарате имплантиран във врата си "паяк", който може да ви убие и по-късно – да се доберете до Марс. Странното е, че изглежда всички знаят кой сте вие, но май на вас тази информация ви убягва. От време на време пред погледа ви проблясват странни картини... откъслечни образи и звуци... паметта ви се възвръща, но не достатъчно бързо. Няма да издавам подробности, ще кажа само, че сте бивш член на елитен отряд, но сте предаден от водача си, който има доста странни намерения.

Самата история според мен е достатъчно увлекателна. Не е най-оригиналното нещо, но поне е достатъчно задълбочена. Като цяло е доста над нивото на повечето от конкурентните заглавия. Не се разкрива прекалено бързо и същевременно не обърква играча.

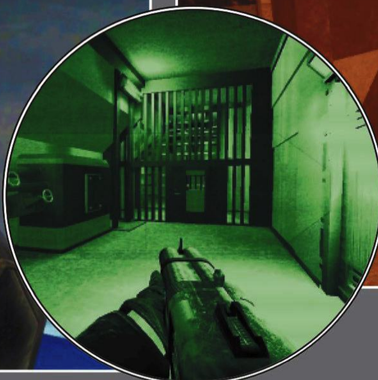
Другото нещо, което лично на мен изключително много ми харесва, е, че играта постоянно сервира нови и нови предизвикателства към геймъра.

Започвате без оръжие

и трябва да избягвате враговете си. Тъкмо, когато си мислите, че нещата ще се задържат такива, получавате пушкало и се впускате в сериозен екшън. Малко след това решавате, че играта съвсем определено е научнофантастичен шутър в космоса – да, ама не, следващото ниво сте в порутен град на Земята. Следват много и разнообразни мисии, в които ви се налага да се промъквате без да ви видят, да подслушвате разговор, да прикривате със снайпер движещ се камион от върха на един много висок фар и дори да управлявате мини-подводница (всъщност по-скоро торпедо за придвижване). Между всички тези неща ви очакват солидни дози престрелки с голям брой противници. Не е трудно да се вживеете в ролята на този войник, който постепенно започва да разбира кой е и да разкрива всички страни на характера си – цинизъм,









черен хумор и самонадеяност.

Учудващо, въпреки че действието се развива в бъдещето, пушкалата ви са съвсем реалистични (с изключение на пушката). Приличат, а и се държат подобно на еквивалентите си в реалния свят. Разнообразието е достатъчно голямо, а и повечето от тях си имат и алтернативен режим на стрелба. Разликата тук е, че някои от оръжията ще намирате само в определени нива, като след това е много вероятно да ги загубите. Предполагам, че това е направено с цел по-добър баланс. Както вече казах, още в началното ниво ще намерите доста мощна "играчка" – H&K G11, което е обяснимо при положение, че на същото това ниво ще се сблъскате и с доста силни противници.

Интересен елемент в геймплея, който досега беше запазена марка на шутърите от трето лице е т.нар. "adrenaline mode". Той представлява абсолютно същото нещо като "bullet time" ефектите в Max Payne, Enter The Matrix или пък Blood Rayne. За разлика от горепосочените заглавия той няма да ви даде възможност да избягвате от куршумите. Действието около вас се забавя, но и движенията ви – също. Все пак полза има и този режим може да ви спаси кожата в някое от по-големите мелета. Времето за използването му е ограничено, но постепенно се възстановява, така че не се притеснявайте.



Други особености в геймплея като че ли няма. Сцените са предимно скриптирани, което обаче не е проблем, тъй като рядко се забелязва, дори напротив – само помага за изграждането на необходимата атмосфера. Същата роля имат и филмчетата между мисиите, които използват собствения енджин на играта и са наистина дълги. В някои по-ключови моменти можете съвсем спокойно да се облегнете на стола и да започнете да следите доста информативните диалози. Въпреки продължителността си, те далеч не са досадни, каквото е положението при някои други заглавия с подобни идеи.

От друга страна, няма причина за притеснения относно реализацията им с енджина на Chaser. Всъщност той не е някой от по-разпространените в момента, а е отделна разработка. Носи гордото име CloakNT и поне според мен се представя отлично. Като цяло не е на нивото на "добрите" варианти на Unreal Warfare, но напълно отговаря на останалата част от играта. Текстурите са много детайлни, сенките и останалите графични ефекти са направени отлично. Да не говорим, че още в първата, обучаваща мисия, се виждат страхотно направени динамични сенки, макар и да е съвсем явно, че този ефект е обработван специално, за да изглежда така. Моделите на околната среда са отлични, лицата на персонажите (което по принцип е болното място на повечето енджини) са на добро ниво.

Интересен елемент в геймплея, който досега беше запазена марка на шутърите от трето лице е т.нар. "adrenaline mode". Той представлява абсолютно същото нещо като "bullet time" ефектите в Max Payne, Enter The Matrix или пък Blood Rayne.

Движенията на хората са плавни и реалистични

Много ми хареса как беше направено и подводното ниво. Там, разбира се, физиката е съвсем различна. Движенията ви са по-бавни, разполагате само с две оръжия – нещо като картечница и торпеда, но можете да се движите във всички посоки. Управлението обаче можеше да бъде направено и по-добре. Явно относителната позиция на играча спрямо околната среда не се променя и затова завъртането с мишката и пък използване на бутоните за скок и клякане (които в случая се използват за движение по вертикалата) могат да дадат странни резултати.

Звуците са много добри, макар и да няма нищо кой знае колко оригинално. Музиката е динамична и допринася за атмосферата. Изстрелите от оръжията, озвучаването на героите и т.н. са отлични. Малко е странно, че при включване на субтитрите за филмчетата между мисиите, текстът и действителните реплики се разминават малко. На места с по една дума, на други са променени по няколко. Не знам дали е направено умишлено, но много се съмнявам. Може би от Cauldron ще оправят това с някой бъдещ пач (какъвто между другото вече има, за английската версия на играта, но нямах възможност да го пробвам).

Левъл дизайнът е, както всичко останало, изпипан. Нивата са наистина разнообразни и при това доста големи. Локациите са пресъздадени реалистично и рядко изглеждат изкуствени. Разбира се, понякога са малко оплетени и ви се налага да се разкарвате от единия край до другия, за да дръпнете някаква ръчка. Играта обаче е доста праволинейна, което е и главният ми упрек към нея.

Като цяло тя се оформя като едно от най-стабилните заглавия на пазара в момента – достатъчно изпипана, разнообразна, предлага чист и приятен геймплей и изглежда добре. Дори и относително слабата реклама е по-скоро плюс, защото иначе всички щяха да си съставят някакво предварително мнение за играта, а нямаше да я приемат такава, каквато е. Наистина залага на вече изпитани идеи, взети "назаем" от други заглавия, но го прави по един наистина изискан начин. Дори мога да кажа, че това е играта, която Red Faction II трябваше да стане, но не успя поради лошата реализация.





В битка с престъпността за висок рейтинг

КОИ СА STARSKY&HUTCH?



Едва ли са много геймърите, които са гледали и знаят кои са Starsky и Hutch. Всъщност става дума за хитов телевизионен сериал от 70-те години на миналия век. Starsky и Hutch са главните герои в него. Те са две ченгета, които заедно със своята доматено червена кола "Зебра 3" кръстосват улиците на Bay City и залавят престъпниците. Те, заедно с тяхната кола са се превърнали в една от емблемите на ТВ-ченгетата от тези времена. Сериалът се излъчва от 1975 до 1979 г. Детектив Dave Starsky е лошото ченге, тъмната страна в този популярен тандем. Неговият партньор, детектив Ken Hutchinson е пълната му противоположност. Той е рус, добре образован и със значително по-приятни обноски.

■ Empire Interactive ■ www.starsky-and-hutch.com ■ PIII 550 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ Action ■ 1 CD

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8



▼ И това ако не е меле...



Те не ядат понички. Брутални, агресивни и без ограничения. Със своята кола, те безпощадно преследват престъпниците. Всеки, който се изпречи на пътя им, ще бъде пометен. След като от телевизионния екран те разчистиха улиците на Bay City, сега идват да направят това и от вашия компютър. Ако си падате по идеята на вашия монитор да се подвизават две ченгета с вид на долнопробни порно-звезди от 70-те години, Starsky&Hutch е игра, която със сигурност ще ви хареса...

Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

През последните години връзката между кино, телевизия и компютърни игри стана толкова близка, че вече никой не се изненадва от последователните изяви на едни и същи герои на големия, малкия екран и компютъра. Откъдето и да я погледнем, идеята на Empire Interactive е по-скоро нетрадиционна. Да създадеш игра по класически телевизионен сериал отпреди близо тридесет години е доста рисковано начинание с неясен краен резултат. Наистина името Starsky&Hutch са е превърнало в нарицателно. Те са може би сред най-популярните ТВ-ченгета, но едва ли са много съвременните геймъри, които могат да се спомнят нещо за тях. Въпреки това играта като цяло си струва. Добрите критики заваляха от всички страни и то още преди заглавието да се появи на пазара. Премиерата на виртуалните приключения на Starsky&Hutch вече е факт.



◀ Дори на две колела преследването продължава.



И така, вие сте по улиците на Bay City, градът, в който всичко се развива на високи скорости. Този град трябва да се разчисти от всевъзможни отрепки и криминални типове. За целта разполагате с червената "Зебра 3", точния мерник на детектив Hutch и невероятните шофьорски умения на Starsky. В поредица от мисии ще трябва да се справите по най-ефективния начин с проблемите. А те са най-различни. В началото ще е необходимо да спрете открадната кола. С развитието на играта, ще се наложи да се бори-



С пълна газ след лошите.

те с повече на брой и по-трудни противници. Те няма само да се опитват да бягат, но и ще действат брутално и агресивно. Всяка мисия започва с кратък брифинг, в които става ясно каква е целта. На разположение ще имате определено време да изпълните задачата. Ако не успеете, ще трябва да започнете отначало. Основният критерии за това как се оправяте с положението е зрителския интерес или рейтинг. Все пак не бива да се забравя, че нашите герои са ТВ-звезди. В бесните надпревари по улиците на Bay City, ще намирате множество бонуси, които ще вдигат параметрите на колата, ще качват рейтинга и т.н. За да спрете вашите противници, не е достатъчно да ги приклещите някъде или да "вкарате" няколко точни изстрела. Необходимо е на практика да разрушите тяхното превозно средство. Преследването на престъпниците по тесните улици не е лесна работа. За да постигнете успех, трябва да сте плътно зад преследвания. Ако го изпуснете, можете бързо да се ориентирате по мини-картата. Важно е да се знае, че за да не пада зрителският интерес,

трябва да се внимава със стрелбата

Тя трябва да бъде максимално точна, а и не бива да се блъскат колите на невинни граждани.

Играта се появи за всевъзможни геймърски платформи и както обикновено се случва, PC-версията винаги страда от това. Най-често проблемите идват от нежеланието на разработчиците да преработят по-сериозно графичната система. В конкретния случай това не е точно така, но има друг проблем и той е свързан с контрола. А това в голяма степен разваля впечатлението от иначе интересната и забавна игра. Управлението в Starsky&Hutch си е останало практически същото както и в конзолните варианти, но когато то се пренася към клавиатура и мишка, трудностите нарастват главоломно. Основната трудност идва от това, че с клавиатурата се контролира движението на колата, а с мишката се извършва прицелването. Със сигурност най-удачният вариант е наличието на приличен геймпад. Ако не разполагате с такъв, ще ви бъде нужно известно време, за да усвоите контрола.

Графиката в е на повече от добро ниво. Тя е изпълнена изцяло в духа на 70-те години и повече напомня на анимиран комикс. Иначе всичко оставя впечатление за автентичност. Червената "Зебра 3" е лъскава и доста детайлна. Сблъсъците и експлозиите са в състояние да зарадват окото дори на по-претенциозните геймъри. По подобен начин стоят нещата и със звуковото оформление. Музиката в играта е взета от филма, а звуковите ефекти макар и да не са кой знае какво, все пак допълват приятно атмосферата на играта.

– +

Плюсове:

- приятна графика в комикс-стил
- автентично музикално оформление
- невероятни каскади с автомобили
- умерени системни изисквания

Минуси:

- трудно управление с мишка и клавиатура
- еднообразна, бързо омръзва
- твърде ретро-изглед, който ще се хареса най-вече на феновете на сериала

Безплатните игри са живи и често предлагат доста по-забавен геймплей от прехвалени комерсиални заглавия. Този месец ви предлагаме поредната порция freeware games, подбрани от редакцията на PC Club. Както обикновено всички представени заглавия можете да намерите на CD1 и на DVD-то към броя.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Die Slave

Японците са едни от най-големите майстори в правенето на безплатни игри и Die Slave е поредното доказателство за това. След стартирането на играта ви очаква доста добър клонинг на аркадната класика R-Type. Геймплеят е максимално опростен, но доставя адско удоволствие. Контролирате космическо корабче, което се движи от ляво надясно на екрана и има задачата да помете всичко останало по пътя си. Имате на разположение няколко различни оръжия, които използвате с клавишите "Z", "X" и "C". След като минете всяко от петте основни нива в играта, за десерт ви очаква и по един бос. Същият напълно заслужава името си и ще ви озори доста. В графично отношение Die Slave няма да спечели нито един конкурс по красота, но изглежда повече от прилично. Музикалното оформление също е задоволително, така че феновете на аркадните екшъни могат да се настроят за няколко часа здраво пуцане.





Amanagi



Поредната японска игра, която също като Die Slave копира геймплея на популярните аркадните автомати от 80-те години на миналия век. И тук командвате космическо корабче с единствената цел да сеете смърт и разрушение сред хидядите безименни противници, които са имали нещастието да ви срещнат из дебрите на космоса. Като цяло Amanagi има по-завършен и по-професионален вид от своя събрат Die Slave. Експлозиите изг-



леждат доста добре, а авторите на играта са се постарали доста на тема power-ups. Същите се появяват редовно на екрана, а като стреляте по тях сменят своето съдържание. Така няма да имате никакви особени проблеми да се сдобиете с желаното от вас пушкало и да му направите ъпгрейд, когато пожелаете. Въобще Amanagi е доста пипната игра, която спокойно би могла да се мери с комерсиални заглавия и със сигурност ще ви предложи поне няколко часа приятен екшън.

Power Winds

Последното заглавие в тазмесечния преглед на най-доброто от света на безплатните игри идва също от Япония. Ако трябва да опиша Power Winds съвсем накратко, ще кажа, че това е нещо като 3D-версия на Sonic с елементи на Wonderboy. В случая поемате управлението на едно симпатично момиченце, което кара скейтборд. Целта на занятието е да преминете през серия от нива, като не паднете в десетките пропасти, които ви дебнат на всяка крачка, и съберете максимално количество от златните пръстени и панделки, които са разхвърляни навсякъде. Контролът е максимално опростен (имате движение,



скокове и ускорение), като моята лична препоръка е да играете с джойпад. По време на своите пътешествия нашата героиня развива доста високи скорости, така че преминаването през някои от по-трудните местности си е истинско предизвикателство. За радост на геймърите имате на разположение достатъчно животи и доста тренировъчни нива, така че няма опасност играта да се превърне в мъчение. След като надобреете, можете да се пробвате и в режим Time Attack, който също е доста предизвикателен.

В графично отношение PowerWinds е доста постна игра, но забавният геймплей съвсем скоро ще ви накара да забравите за семплите и еднообразни текстури. За сметка на това музиката със сигурност ще се хареса на любителите на японските аркадни игри.



CHARIOTS OF WAR

Непретенциозна походова стратегия

■ Slitherine Software/Strategy First ■ www.strategyfirst.com
■ P133 MHz, 64 MB RAM, 260 MB HDD ■ походова стратегия ■ 1 CD





▲ Интерфейсът на играта е максимално опростен.

◄ По време на битките играчът е само пасивен зрител.

Chariots of War в превод означава "бойни колесници", което доказва твърдението, че добрите заглавия на игри все повече се изчерпват. Тя е втората игра е на една световно неизвестна компания, посветила се на походовите стратегии и наречена Slitherine Software.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Заглавието се съкращава до думичката COW (крава), но абсолютно никакъв добитък няма да откриете. Обещаните бойни колесници също не се забелязват от пръв поглед, но са "някъде там" и със сигурност ще се появят, ако отделите достатъчно време на играта. Съмнявам се, че много хора ще го направят, защото, макар че Chariots of War не е сред най-посредствените заглавия в жанра, тя със сигурност не е и от най-добрите.



Действието се развива в древността преди 4000 години, а за нейна арена авторите са избрали Близкия Изток и околните територии. Там – в Люлката на Цивилизацията, много народи воюват за плодородни земи и правото да останат на почетно място в световната история. Играчът може да си избере едно от около 60-тина различни племена, в това число нубийци, вавилонци, египтяни, асирийци и какво ли не още. Естествено, това не е нищо повече от рекламен трик, тъй като разликите между всички тези народи се изразяват единствено в имената им и наличието на една определена "специална" бойна единица, която дори не е уникална.

Графиката е незадоволителна, звуковите ефекти също няма да ви впечатлят

Повечето любители на походови стратегии не се интересуват чак толкова от тези технически детайли, а от самия геймплей, който, за щастие, е относително най-силната страна на тази игра. Chariots of War напомня на много други заглавия в жанра и в същото време се различава достатъчно от всяко едно от тях. Играчът се занимава с търговия, дипломация, икономика и битки, опитвайки се да донесе просперитет и благоденствие на народа си. Отсъства традиционният момент с управление на развитието на науката – в Chariots of War откритията и новите войски (чак до обещаните бойни колесници) просто се появяват на определени дати и играчът няма как да изпревари съседните нации технологично. Останалите игрови елементи са добре реализирани, но може би твърде "плитки", за да бъдат интересни за дълго време. Ще опиша по-подробно само механизма на провеждане на битките, тъй като той е единственият що-годе нестандартен елемент в играта. Когато две армии се противопоставят, всеки играч разполага отделните си единици и им дава заповеди, отнасящи се до сражението (удържане на позиции, постепенна атака, устремен щурм и т.н.). За съставяне на плана ви помага и получената разузнавателна информация за състава и разположението на враговете (ако имате повече леки и бързоподвижни единици, имате предимство по отношение на разузнаването). След това просто натискате бутона за стартиране на сражението, облягате се назад и наблюдавате резултите, като нямате по-нататъчни средства да се намесите и да повлияете на битката. Всеки отделен войник действа не само съобразно вашите първоначални заповеди, но има самостоятелен изкустен интелект и например се досеща да побегне, ако неговата бойна част търпи големи поражения. Забавно е да гледате сраженията и да откривате недостатъците в стратегията си – например бързо ще установите, че кавалерията направо размазва леката пехота в равнините, но резултатът е противоположен, ако се сблъскат в гора...

Може би най-големият недостатък на Chariots of War е, че въпреки няколкото интересни момента в нея (като реализацията на битките), като цяло тя си остава безлична. Може да я поиграете няколко часа или дори няколко дни, но едва ли ще я запомните и няма да ви се приисква да си я пуснете отново след две седмици. Така че ви препоръчвам просто да я пропуснете и да се огледате за по-интересни заглавия...

Оценка	
Графика	4
Звук	4
Геймплей	6
Общо	5

AIR RAID

This Is Not A DRILL

Неангажиращ екшън за скучаещи

■ Big City Games ■ P200, 64 RAM, 3D Video ■ Arcade ■ 1 CD

Air Raid е една от онези игри, които повечето от нас наричат "времегубки". Ако ви е писнало от безкрайните серии Counter Strike и Warcraft и искате нещо неангажиращо, но все пак весело, то това е за вас.

Красимир Янков
gambit@mail.bg

Air Raid ви връща назад в 40-те години на миналия век зад 40-милиметрово противовъздушно оръдие Bofor на борда на боен кораб от Втората световна война. Задачата ви е проста – трябва да опазите вашият кораб жив през 99 доста трудни мисии. Имате достъп до радар и секретни ракети (една от тях е самонасочваща се?!?) за успешно изпълняване на мисията. През цялото време ви нападат вражески самолети и кораби, а вие единствено трябва да ги стреляте, като внимавате да не изхабите мунициите. Именно те са главният ви проблем, защото корабът ви се "чупи" много бавно и много рядко това ще е причината за неуспешен завършек на мисията.

Започвате играта буквално секунди след инсталацията, бутоните са общо 3, стрелба, zoom и изстрелване на ракети. Във всяко ново ниво противниците ви се увеличават, стават по-агресивни и по-маневрени. Можете да защитавате вашия кораб сами или заедно с още петима приятели през LAN.

Ще бъдете награждавани с медали за успешно минатите мисии. Ако пък успеете да минете всичките 99 мисии, получавате най-голямата награда – Медалът на Честта (Medal of Honor) .

Графиката не е нищо особенно, не дразни окото, общо взето е подходяща за тази игра. Интересното е, че можете да подкарате играта на супер стари щайги, лично аз бях свидетел как на старото ми PC (Pentium 166 MHz, вградено видео 4 MB) играта тръгна, и когато изключих повечето от графичните екстри, беше напълно playable. За звуковото оформление мога да кажа само добри неща. Звуците на бръмчащи самолети, падащи бомби, стрелби на оръдия и пльокащият звук, който издават куршумите, когато попадат във вода, са направени изключително автентично. Началото на мисиите е още по-приятно: седите си на стола, слушате приятна ретро музика от онези времена и изведнъж радиото заглъхва, сирената за въздушно нападение започва да вие, точиците на радара започват да се приближават, първите изстрели покосяват кораба ви... Великолепно!

Преди няколко години се появи една игра на име BeachHead. Целта там бе абсолютно същата с изключение на това, че стреляхте с картечница по войничета, които напредваха по брега към вас. Може някои от вас да се учудят защо тази игра няма в заглавието си BeachHead, но такъв е бил замисълът на авторите.

Ако сте фен на поредицата BeachHead, то Air Raid определено ще намери място във вашата колекция. Ако пък не, тогава тя може да ви помогне да загубите някой друг излишен час.







Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	6	7	6



Hard Rock CASINO

Виртуален комар с привкус на долнопробен рок

- Hexacto/Mindscape
- www.mindscape.com
- P200 MHz, 32 MB RAM
- Casino games
- 1 CD



Блекджек. Прости правила – бързи пари.

Много пари. Неонови светлини. Приказни дворци, израснали сякаш от нищото в сърцето на пустинята. Хиляди хора жадуващи за развлечения, търсещи своя късмет или просто желаещи да се потопят в екзотиката на Лас Вегас – градът, който никога не спи. Точно там се опитва да ни пренесе новата игра на Hexacto...

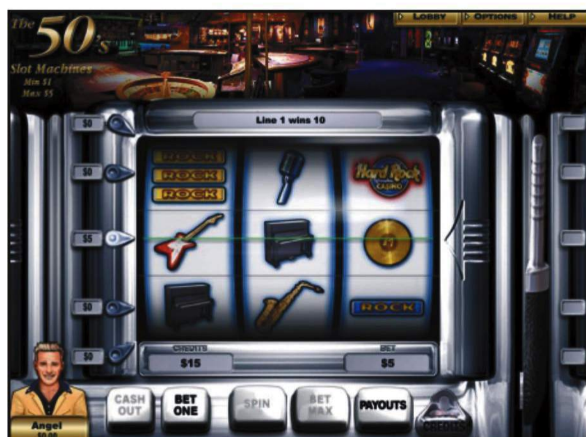
Ангел Тодоров
archangel@mail.bg

Оценка	
Графика	1
Звук	3
Геймплей	4
Общо	3

Ако заглавието на играта ви звучи някак познато, не се учудвайте. В Лас Вегас наистина съществува казино със същото име. И в случай че проявявате интерес, обилна информация за този храм на хазарта можете да намерите в Интернет на www.hardrockcasino.com.

Заглавието на играта наистина звучи примамливо. Събрани на едно място са най-популярните варианти на различни хазартни игри. За съжаление изпълнението е на безобразно ниво. Ако трябва да потърсим положителното в това заглавие, трябва да кажем, че в идеята за Hardrock Casino има поне едно нещо, което да си струва. Това е възможността за игра на различни платформи. Ако все пак направите бруталната грешка да се разделите с 20 долара, ще имате възможността освен на вашето PC да се правите на виртуален комарджия и на

Скучна работа са ротативките.





Дано да "влезе" петата пика.

други устройства като Pocket PC и Palm. Съвсем отделен е въпросът доколко това си струва. Положението с Hardrock Casino прилича много на случая с представената преди няколко месеца в PC Club подобна игра от същите автори. Тя беше наречена с шантавото име Lemonade Tycoon. Тук за пореден път хората от Hexacto използват подхода, според който на различните платформи играта изглежда в общи линии еднакво. А това е меко казано нелепо, като се имат предвид графичните способности на съвременните компютри и различните PDA. Откъдето и да погледнем в графично отношение Hard Rock Casino е много далеч от бляскавата визия на своя аналог в реалния живот. Графиката е изключително постна и грубовата. Анимации практически липсват или ако може да се открие нещо подобно, то е една идея над нивото на вградените във всеки Windows игри.

Претенциите за невероятното рокаджийско музикално оформление също са само

празнословие на производителите

Рок наистина има, но той се свежда до 5-6 парчета за всяко десетилетие, от 50-те години до наши дни. Те звучат доста банално, изтъркано и писват бързо. Добре е поне, че има вариант за изключване на музиката.

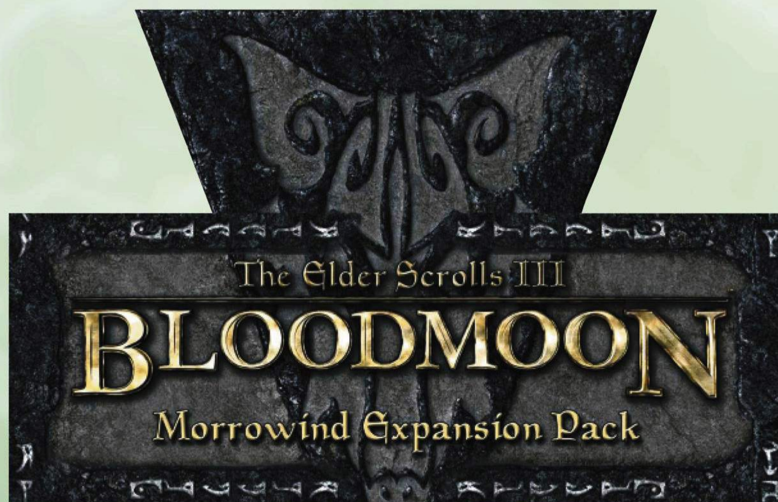
Иначе в Hard Rock Casino са включени общо осем на брой класически хазартни игри. Това са бакара, крепс, слот машини, Блекджек, покер срещу "реални" противници, рулетка и други. Ако не сте наясно с правилата на всяка една от игрите, не бива да се притеснявате, защото в help-а ще намерите подробни обяснения. За да се впуснете в печеленето и губенето на пари, първо ще се наложи да си създадете профил. Заедно с това ще получите 250 долара, и можете да се пробвате на някоя от осемте игри. Ако профукате всичко, можете да получите допълнителни 50 долара кредит от казиното и да продължите. Ако приключите и с тях, просто създавате нов профил и започвате отначало. Различните форми на хазарт имат своите ограничения за максимален залог. По тази причина трябва доста време както за печалба, така и за загубване на всички пари. За рулетката ограничението е 50, а за слот-машините и видеопокера – 5 долара. Самата игра протича изключително странно и в директно противоречие с различните теории за вероятността. Само като пример мога да посоча, че на рулетката от десет завъртания, числото 36 излезе 3 пъти. При другите игри също могат да се наблюдават подобни странни ситуации, като всичко това допълнително разваля впечатлението от и без това доста боклукчавото творение на Hexacto.

Още Morrowind за феновете

■ Bethesda Softworks ■ www.elderscrolls.com
■ P 500, 128 MB RAM, 32 MB Video ■ RPG ■ 1 CD

Още Morrowind за феновете на Morrowind! Това е с няколко думи съдържанието на Bloodmoon – втория експанжън за класиката на Bethesda Softworks. При това по мнението на много фенове това продължение е по-добро от предишното (Elder Scrolls III: Tribunal). Честно казано, и аз съм на същото мнение, ако не за друго, то поне заради това, че действието на Tribunal се развиваше изцяло в един-единствен град и неговите подземия. Сега обаче в Bloodmoon играчите получават голям напълно нов остров плюс цял куп други интересни екстри!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com



За да играете Bloodmoon, имате нужда от диск 1 на оригиналния Morrowind. Инсталацията и стартирането са като при Tribunal, като дори можете и да си направите и "комбо" с трите части. Единственото изискване е да ги инсталирате по реда на излизането им. Разбира се, можете да използвате както някой от старите си герои, така и да започнете съвсем отново. Имайте предвид обаче, че противниците в Bloodmoon са доста сериозни – като цяло този експанжън е по-труден от оригинала и използването на изцяло нов герой ще ви затрудни, особено ако играете на трудност над нулата (изборът е от -100 до +100). Разбира се, не е проблем и компромисното решение – да не се насочвате директно към новите територии, а да се помотаете малко из остров Vvardenfell и да качите няколко нива.

Ако започнете отново, ще се стартира оригиналният Morrowind – от кораба на пристана в Scyda Neen и логично следва създаването на персонажа ви. След това можете по всяко време да попитате някого от местните жители – било направо в Scyda Neen, било някъде другаде за "latest rumours" и ще получите информация за създаваното минно селище на остров Solstheim и за странните проблеми около него. Този остров Solstheim е и новата територия, на която се развива действието в Bloodmoon. Ако героят ви е новак, единственият начин да се доберете до острова е с "обществения транспорт" – трябва да стигнете до малкото пристанище Khuul (Scyda Neen – Gnisis – Knuul), от което лодка ще ви превози до форт Frostmoth – отправната точка на новите ви приключения.

Експанжънът Bloodmoon освен нови територии ви предлага и много добър нов сюжет с многобройни куестове за разрешаване. Малко странно в информацията на производителя се набляга главно на дейността на героя ви по подпомагането на развитието на минното селище. Човек би останал с впечатление, че това не е RPG, а икономическа стратегия. Всъщност главната сюжетна линия е съвсем друга и е свързана с местните жители на острова – племето Skaal, а самите куестове до известна степен наподобяват куестовете от главната сюжетна линия в Morrowind. Не само това – както в оригинала можехте да се превърнете във вампир, така и сега можете





да се превъплътите във werewolf

Ако възприемете тази форма, ще се лишите от възможността да ползвате броня, оръжие, магии или каквито и да било предмети и лапите ще бъдат единственото ви оръжие. За сметка на това ще се сдобиете със значително завишение на някои от основните ви характеристики и ноктите ви ще поразяват директно



наличните health points на противника (за разлика от обикновения hand-to-hand combat).

Разбира се, и минното селище също е тук и ще ви предложи цял куп миникуестове, като при това действията ви ще се отразяват пряко върху развитието му. Освен това, ако разполагате със супер-герой и се съсредоточите единствено върху главната сюжетна линия, ще установите, че играта не е чак толкова дълга и вероятно ще я завършите за по-малко от десетина часа. Но пък именно огромното многообразие от допълнителни куестове е едно от главните достойнства на Morrowind, така че в това отношение и сега едва ли ще бъдете разочаровани и не си струва да ги подминавате. А ако все пак прочетете в някоя статия, че основната ви задача е минното селище, бъдете сигурни, че авторът е направил преразказ на официалния сайт.

И нека да завършим с няколко думи за графиката – използваният енджин естествено е непроменен; остров Solstheim обаче изглежда доста по-интересно от мрачните сиво-кафяви земи на Vvardenfell. Ще срещнете разнообразие от цветове и терени, както и нови добре изобразени противници и всичко е доста по-приятно за окото! Въобще ако харесвате Morrowind, в никакъв случай не пропускайте да прескочите и до това ново и интересно кътче на Империята Тамриел!

Quake 3 True Combat

■ http://planetquake.com/q3t/



Едно от най-интересните нива.



В центъра на екшъна.

Поредният отборен шутър, посветен на "реализма". За разлика от обичайното, обаче, тук и двете противопоставени страни са "добрите". Просто трябва да изпълняват различни мисии, което ги обръща една срещу друга. Друга особеност е, че този мод е предназначен за Quake 3.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Графика	8
Звук	6
Геймплей	7
Общо	7

Следя разработката на True Combat с голям интерес вече повече от година. Излизането на някаква работеща версия се забави доста, но вече е факт – Beta 1.0 е достъпна за свободно теглене от сайта.

За какво точно става въпрос: мултиплейър мод, поддържащ доста режими на игра (Mission, Survival, CTF, Reverse CTF и др.). Най-интересното е, че за разлика от практически всички подобни заглавия присъства и Free For All режим, т.е. класически детмач. Отборите са два – Alpha и Beta, като за всеки има по два скина, съответно с камуфлажна окраска или без. Вероятно щеше да е по-добре да бяха сложили повече варианти. Цветовете на отборите също не са много добре замислени – зелено и синьо. В някои от по-тъмните карти (а повечето са такива) ще ви е трудно да ги различавате. За щастие, когато някой е в полезрението ви, над главата му се изписва името му в определен цвят и това определено помага.

Оръжията са едни и същи за двата отбора. Изборът е сравнително малък. Имате основно оръжие, което може да бъде M4A1, AK-47, Saiga 12K, Zastava M76 и Blaser R93 – общо две щурмови пушки, една обикновена пушка и два снайпера. Допълнителното оръжие може да бъде H&K MP5, H&K UMP или Benelli M3S90. Имате и два пистолета.

Като цяло арсеналът е наистина беден

Донякъде утешителен е фактът, че пушкалата са изпипани достатъчно добре. За някои от тях имате избор дали да вземете заглушители, оптични или лазерни прицели, както и колко резервни пълнителя да носите. Не си мислете обаче, че най-добрият подход ще бъде да награбите от всичко "по много". Всичките предмети си имат определено тегло и колкото повече сте се натоварили, толкова по-бавно се движите. С други думи – ставате по-лесна мишена, особено за противниковите снайперисти.

За любителите на реализма трябва да се отбележи, че в True Combat има "iron sights", т.е. възможност да се прицелвате през мерника на самото оръжие – както в Infiltration, Vietcong, Operation Flashpoint и др. Определено мога да кажа, че реализацията не е лоша, но съм виждал и по-добра. Всички мерници са снабдени със тритиеви точки за нощна стрелба. Това е направено добре и дори и в тъмни помещения няма да имате проблеми с улучването на противниците.



Стрелба през мерника на оръжието.

Иначе като цяло поведението на оръжията е на добро ниво, без да е прекалено реалистично. Балансът е добър, но като се има предвид малката бройка – това не е никакво постижение.

Освен всичко изброено по-горе можете да носите и каска и кевларена бронежилетка, както и три вида гранати – експлозивна, димна и flash-bang. Това, разбира се, също ви товари допълнително.

Картите в играта не са много – точно седем. Направени са доста добре, дизайнът заслужава похвала. Има както по-големи, така и по-малки. Проблемът е, че са малко еднообразни, макар че различните игрални режими спасяват положението. Все пак, като за първа версия на мода – тези малки проблеми са простими. Предполагам, че скоро ще бъдат добавени и нови карти, оръжия и "шаренийки".

Голям плюс е, че се поддържат вградени ботове

Те са далеч от каквото и да било ниво на интелект, но поне се движат сравнително ориентирано из картите и стрелят по противниците. Лошото е, че понякога се случва да убият вас, вместо тях, но това е случайно.

Без да е нищо особено оригинално, а и все пак използва вече доста експлоатирана идея, True Combat е добре направен мод и не е лошо да го пробвате.

Battlefield 1942

Battlefield MODs

Тази игра определено се оказа хит на пазара. Предложи много сериозни възможности в мултиплейър и издигна отборната координация на едно ново ниво. Доста време преди нея Operation Flashpoint се опита да прокара същите идеи, но не успя, вероятно защото не беше толкова комерсиална. Съвсем логично, започнаха да се появяват модове, които като цяло не променяха идеята на играта, а по-скоро "епохата". Проблемът е там, че SDK-то (software developer's kit) за тази игра все още не е пуснато, така че за "истински" модове ще трябва да почакаме. На тази страница ще ви представим накратко някои от по-интересните с уговорката, че подробни ревюта ще има в следващите броеве.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Action Battlefield

http://www.flappro.com/actionbf/



Точно обратната на горната идея. С инсталирането на Action Battlefield (самото име би трябвало да навява асоциации с Action Half-Life и Action Quake) играта се променя доста. Добавят се неща като jetpack-ове и ножове за хвърляне. Танковете са екипирани с огнехвъргачки. Като цяло ориентацията е изцяло към много динамичен геймплей. Може би не е най-добрата идея, но на някои хора вероятно ще им хареса.

Battlefield: Pirates

http://www.innerempire.com/bfpirates/



Наистина оригинална идея. Превръща всичко в пиратска история. Променя оръжията, премахва (разбира се) самолетите и танковете от играта, но за сметка на това добавя доста кораби. Всичко е направено много интересно. По бреговете има оръдия, които могат да се използват. На самите кораби също има доста такива, и битките по суша не са рядкост. Определено е глътка свеж въздух за всички, на които оригиналът им е писнал. Само не забравяйте дървения крак и превръзката за око :) Текущата версия е Alpha 0.11 и е голяма 79 MB.

Desert Combat

http://www.desertcombat.com/



Създателите на тази модификация са избрали коренно различен подход от предишната. Действието е пренесено в наши дни, и по-конкретно участниците в конфликта са САЩ, Ирак, Сомалия, Пакистан и други. Действието не е фиксирано около един конфликт, а става дума за всички "пустинни" сблъсъци от изминалото десетилетие. Всички оръжия са съвременни, същото се отнася и за машините. Desert Combat беше един от първите сериозни модове, и имаше достатъчно време да се развие до едно добро ниво. За съжаление, това се е отразило и на размера му – най-новата версия, 0.38, е голяма 327 MB.

Eve Of Destruction

http://www.desertcombat.com/

След като явно имаме модификации за всички по-мащабни военни конфликти от миналия век, беше въпрос на време да се появи и такъв, базиран на войната във Виетнам. Eve OF Destruction е доста добре направен. Версията е ранна (алфа 0.12, което според авторите означава, че са завършени 12% от предвиденото), но това не и пречи. Както и при другите, променени са оръжията, бойните машини, и в някаква по-малка степен – правилата на играта. Картите представляват типичните за Виетнам джунгли, гори, и реки, т.е. доста по-различни са от оригиналните такива.



Night Fighters

http://www.nightfighters-mod.de/



Действието се развива през 2006 г. и взима за основа един фиктивен конфликт между САЩ и Германия, която получава подкрепата на другите европейски страни. Разбира се, ще се използва само свръхмодерно въоръжение. Засега нещата изглеждат доста интересни. Последната версия е Alpha 0.1, голяма около 53 MB.

Experience World War II

http://s9rm.nucleardays.com/

Това е мод, предназначен да повишава нивото на реализма в BF1942. В общия случай един успешен изстрел убива човек, добавени са нови оръжия и превозни средства, както и нови карти. За разлика от много други игри, тук дори не са правени опити за постигане на някакъв баланс, просто всичко е оставено такова, каквото трябва да бъде. В резултат на това, вече е необходимо играчите наистина да играя като отбор, защото за сам човек е почти невъзможно да направи каквото и да било. Променени са и част от съществуващите превозни средства, дори и самият физически модел е друг. Текущата версия е 2.3.6, и е голяма около 160 MB.

Max Payne

Matrix MODификации



The Chateau: Екшън в замъка на Мировингий.



Payne Again: Виртуална версия на лобито.

Действието в забавен кадър (bullet time), който бе в основата на геймплея на Max Payne, се превърна и в нещо като запазена марка на играта. Същият този похват е застъпен широко и в трилогията филми за Матрицата. Сходството между двете култови заглавия продължава да вдъхновява създателите на MOD-ове да събират любимата си игра с обичания филм в неразделно цяло.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Тази статия цели да ви запознае с два от най-популярните за последните седмици "матрични" MOD-ове за Max Payne, които са толкова добри, че в някои отношения безспорно затапват противоречивата творба на Shiny – Enter the Matrix.

Първият се нарича

Payne Again v.1

Този MOD съдържа всички движения от третото издание на Max Payne: Kung Fu, но също така и оригинални атаки, които не могат да се видят в никоя друга модификация. Анимациите са повече от добри и веднага можете да ги свържете със сцените от Матрицата, от които са вдъхновени.

По-интересното е, че е един от първите MOD-ове, които успешно вкарват новите хитови движения от Презареждане, а също и металната тръба, с която Нео насмете клонингите на агент Смит. Най-внушителната екстра на Payne Again обаче е арсеналът от над 30 оръжия. Фенските пушкала са прилично моделирани и предлагат коренно различни стратегии за минаване на играта.

MOD-ът върви в комплект с две нива. Едното е виртуална версия на лобито от първата серия на Матрицата, където можете да тествате оръжията срещу управлявани от компютъра противници. Второто е без опоненти и е почти точно копие на доджо арената, на която Морфей обучаваше Нео. Функцията на това ниво е да пробвате ръкопашните атаки без да ви обезпокояват.

The Chateau 1.1

Въпреки че на този етап е трудно да бъде наречен MOD в пълния смисъл на думата, The Chateau има голям потенциал, стига авторите му да решат да го направят по-богат като съдържание. Както името подсказва, The Chateau ви отвежда в замъка (шатото) на Мировингий (героят с френския акцент от Презареждане) и се опитва да копира бойните действия от тази част на филма.

За битките можете да разчитате предимно на хватките от третото издание на Max Payne: Kung Fu. В следващите издания се предвижда вкарване на мечове, но в излязлата версия оръжия липсват.

Най-силната страна на The Chateau е чудесно свършената работа от дизайнерите при моделирането на Нео и замъка, който категорично е по-детайлен и достоверен от версията в Enter the Matrix.

За финал кратко представяне на една предстояща премиера.

The Real World

В The Real World всичко ще е ново – моделите на героите, целите нива, анимациите, скриптираните сцени, звуците и музиката, оръжията... В общи линии се очертава една изцяло нова игра по Матрицата, но не правена с комерсиална цел, а от фенове за фенове. Ако някога този проект бъде завършен, то той ще бъде MOD-ът на MOD-овете за Max Payne.



Нео и Сераф в сцена от The Real World.

MOD NEWS

Новости около Desert Combat

http://www.desertcombat.com

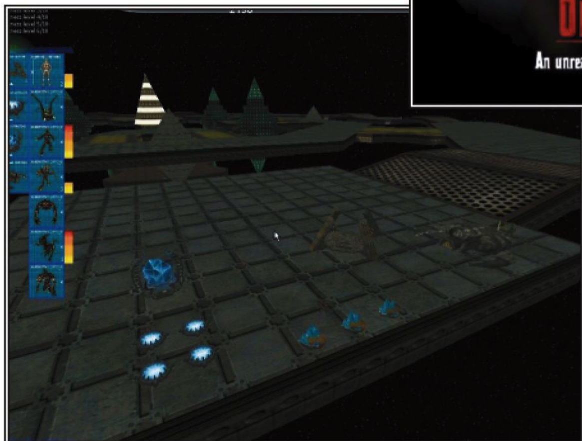
Ctskech е завършил правенето на "кожа" за 3D модела на Mark 23 "SOCOM" пистолета. Моделът е правен от SW-14.



Uskaarj RTS mod излиза на 13 юли!

http://uskaarj.beyondunreal.com/

Това е мод за вече остарелия Unreal Tournament, в който играта ще бъде пробразена в ... real time strategy! За момента имаме само един много интересен скриншот, но всичко това подсказва, че модът ще бъде много забавен! В играте ще можете да играете human срещу skaarj или пък да пробвате да завладеете вселената с skaarj. На сайтът на играта може да намерите пълно описание на единиците и сградите на двете раси.



Новости около модовете за Half Life 2

За HL2 вече са заявени над 50 модификации. Сайтът HL2C е успял да вземе интервю с автора на един от тях – " Gettysburg ". Ето малка част от него:

Q: Вашият мод сингъл-или мултиплеър ориентриан ще бъде?

A: Основно мулти, но предвиждаме и някои интересни възможности за сингълплеъра. Повече ще можем да разберем, когато излезе HL2.

Q: Колко е голям вашият екип?

A: Общо 14 души. Всички работим много усиленно, но засега не сме направили нищо съществено. Надяваме се, че скоро ще можем да представим скриншоти от работата на нашите 3D-разработчици.

Пълен текст на интервюто може да намерите на: http://www.hl2central.net/?page=articles&function=displayarticle&id=4.

Картинки от Organized Crime



http://www.planetunreal.com/ /organizedcrime

Първите картинки от Organized Crime за Unreal Tournament 2003 бяха пуснати в интернет. Както се очакваше, те изглеждат страхотно. Основната тема пак е мафията, и както казват авторите на мода : " Влизате директно в екшъна, заедно с вашата фамилия" . Ще са достъпни няколко интересни режима на игра, като например godfather, където вие сте точно толкова важен, колкото и този, който трябва да убиете.

Манна небесна за феновете на Star Trek



http://www.planetbattlefield.com/ /startrek/home1.htm

Авторите на тази модификация направиха огромен ъпдейт на техния сайт. Вече можете да видите скриншоти на всички оръжия, предмети, лица и превозни средства. Ако искате да видите нещо добро, трябва да посетите този сайт.

Transformers

www.resemblesreality.com/TFMod

Ако си спомняте, преди няколко години имаше едни играчки, роботи, които след няколко движения с пръстите се превръщат в коли, самолети, хеликоптери, лодки и т.н. Имаше и няколко сериала на тази тема, например Волтрон. Очевидно авторът на тази модификация много е харесал роботите и е решил да им вдъхне нов живот в Battlefield. Първите скриншоти от работата му могат да се видят на официалния сайт на мода. Ако пък имате опит в 3D-моделирането или правенето на карти, тогава може да пробвате да се запишете в екипа на Transformers.

Нощно виждане в WW3 мода за Battlefield

http://dynamic5.gamespy.com/ /~phoenix/postnuke/html/

Създателите на тази модификация са решили "малко" да изпреварят времето и вместо в WW2 ни запращат направо в WW3. Естествено всички возила, постройки, самолети, кораби, оръжия и т.н. ще бъдат променени. Тези дни бяха представени картинки на очила за нощно виждане, които изглеждат доста автентично.



Великото преселение на българската азбука



Всяка прилика с действителни лица и събития е нарочна

– Няма бъдеще в тая държава. – оплакваше се ежедневно буквата Д – Някой ден просто ще си събра куфарите и ще се вдигна за Америка, да се реализирам.

– Но какво значи да се реализираш?

– Абе, да печелиш добре... и да си живееш нашироко... и да те уважават като буква. Все пак дори буквите се интересуват от цифри, ако ме разбираш... Изобщо – да се реализираш. Не като тук. Абе, ти не гледаш ли телевизия, не четеш ли вестници, не слушаш ли какво разправят гласните букви – няма бъдеще за младите в тая скапана държава!

И един ден тя просто си събра куфарите и се изнесе.

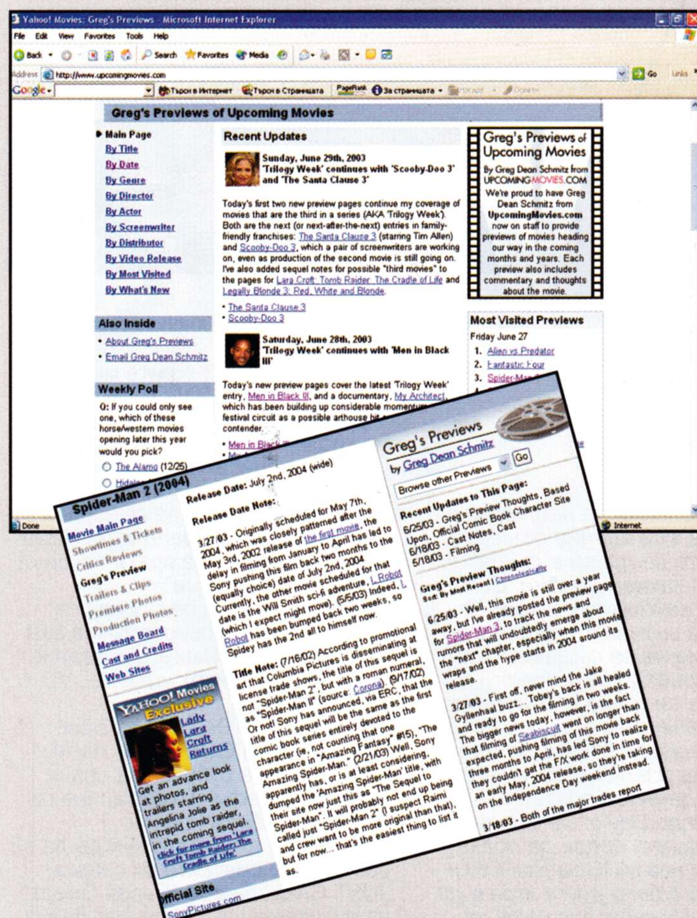
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Останалите съгласни букви бяха, разбира се, съгласни с това изказване и започнаха dа търсят собствения си път на Запаd. Буквата Г смяташе, че edна млаdа и амбициозна буква с английски и компютърна грамотност просто няма как dа не преуспее в Америка. Та нали това е страната на неоgраничените възможности, особено за edна буква, – там dори си нямат собствена азбука ами ползват анgлийската. Буквата М скоро я послеdва – сеgа проdава пържени картофки в edин amерикански McDonalds, което е dоста попрестижно от това dа проdаваш картофки в нашенски McDonalds. Т се хвана на работа като таксиmетров шофьор в Ню Йорк, но бе убеdена, че с уmерено dобрите си познания по анgлийски и коmпютърна gраmотност саmо слеd goдина-dве ще успее dа се реализира като буква. Н, Ш и Х заmинаха с edна ctydentcka бригаdа и ottogава не са се обажdали. Р попякоgа праща e-mail do podиnata, па латиница, tъй kato кирилицата пе се enkodва. П си nameri пrectижпа rabota в goлямата коmпапия MicroSoft – вяrno пе kato пrogramист, а kato пortиer, по все пак бъdещеto beshe пred nego. Л усря dа се rеализиrа kato myзeen ексponat в mалко gradче в щаta Алабаmа и prиречелва dobre, makar че кой зпае защо все още пе е щасtлива. К promenи иmeto си па "Кей" и opиta dа паprави kariera kato reklamno lице па Кока-Kola, по бе изmectena па konkyrca ot съnarodпичkata си С, koeto cloжи krай па dъlgogodиshnoto иm prиятelcтво. Тъgnaha sи още буквиte Б, З, Й, Ф и Ц, по tъй kato бяha patrиotи, обещаha kato preyspeят в Amerиkata, da se вrъщat в rodиnata вseki Belиkden, за da пи se pohbalят kolko dobre sa se realизиralи. Ne dadoha виza па bykвata В, по tя opиta da mиne nelegalno, predstaвяjki se za tamoshen grażdanиn. Kogato я zadъrжaha па mиtnиtzata, tя se prиmolи za dиplomatичesko yвежище и kato po чydo пe я ekstradиraha obratno. Ь zamиna w пeиzwestna posoka s awtobys, no и bez towa пиkoj пиkoga пe se иnteresywashe ot пeя.

Kogato glasnиte bykwи se ogledaha okolo sebe sи, zabelяzaha, че pочtи пиkoj weче пe иm slysha glasowete. Zatowa te naj-nakraя sprяha da wdиgat shym и da dиskytиrat za towa kolko e zle "tyk" и kolko e dobre "tam" и premиnaha kъm dela. Poslyshaha sobstwenиte sи sъwetи и zamиnaha za Amerиka. Kogato se pogledneha w ogledaloto, bykwиte И и Я wиждaha w sebe sи sъщиnskи zapadnяtzи. О, У, А i Е ne lipswaha na nikogo, tъj kato weче bqha namereni priliчni zamestiteli, proizwedeni w чужbina. Glasnite bqha razoчarowani, че nikoj ne gi izprati tъrжestweno na letiщeto...

Nqkolkoto ostanali w rodinata bukwi – osobnqtzite Ж, Ч, Щ, Ъ i Ю podadoha molba da sъzdadat swoq sobstwena azbuka, no im otkazaha s argumenta, че nqmali neobhodimiq minimalen kworum i nikakwa duma ne може da se napishe s tqh. Oswen towa, kogato na nqkoj bylgarin sluchajno mu se nalagashe da zapishe neshto, naprimer molba za izdawane na wiza, toj spokojno moveshe da go naprawi na latinitza. Amerika ni predlovi latinskata azbuka na preferentzialna tzena kato humanitarna pomosht, no nashentzite i bez towa polzwaha piratskata wersiq ot godini...

KRAJ



Upcoming Movies

■ www.upcomingmovies.com

Несъмнено Internet Movie Database (виж PCC 12) е най-добрият източник на информация за филми, актьори, режисьори, изобщо за всичко свързано с киното. Само че информацията за предстоящи заглавия обикновено е повече от оскъдна. Така че, ако се интересувате дали ще има Man in Black 3 или Alien vs. Predator, по-добре посетете www.upcomingmovies.com.

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Това е сайтът, който предлага най-пълната информация за предстоящи заглавия от света на киното. Предстоящите филми са сортирани по заглавие, дата на излизане, жанр, режисьор и т.н. За всеки филм ще намерите повече от достатъчна информация, която включва дата на излизане (или някакъв ориентировачен период), актьорски състав, сценарист, режисьор, жанр и евентуален сюжет. Разбира се, има и още полезна информация, която варира в зависимост от филма и това, което е обявено за него. Повече от нормално е много от информацията да е базирана и на слухове, но това винаги е отбелязано, така че да се знае на кое може да се вярва и кое е под съмнение. Макар че, както обикновено става, дори и официално обявените неща могат да се променят, така че вие си решавате.

Тук ще намерите и трейлъри, снимки от официалните премиерни прожекции, както и такива от снимачната площадка. Налице е и форум, в който може да обсъдите очакваните от вас заглавия. За вече излезлите филми пък е включен разделът Critics Reviews, където, както сте се досетили, се намират ревюта на известни критици. Мен ако питате, хич и не поглеждайте тоя раздел. По-скоро се доверете на мнение на човек от форума:)

Next-Gen Emulation

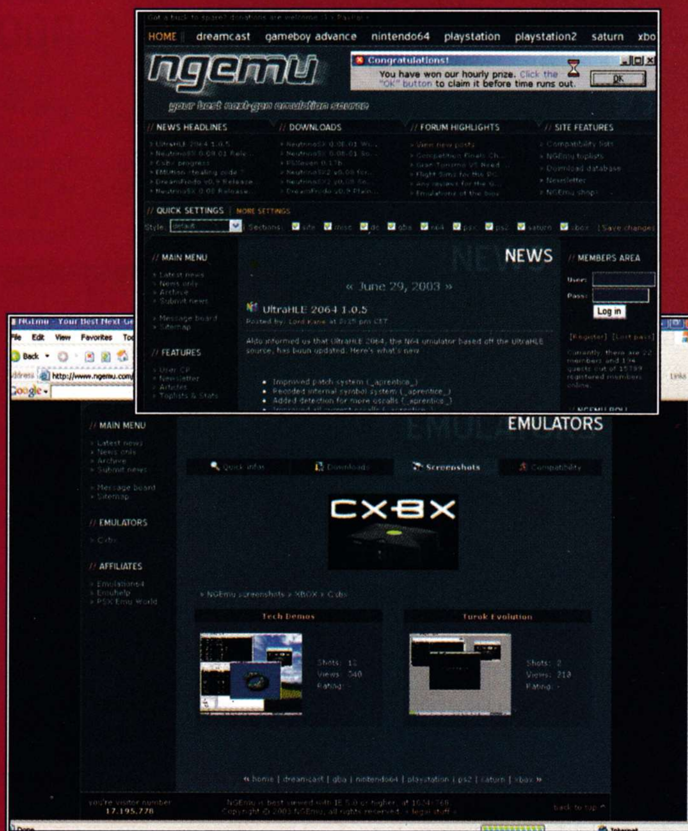
■ www.ngemu.com

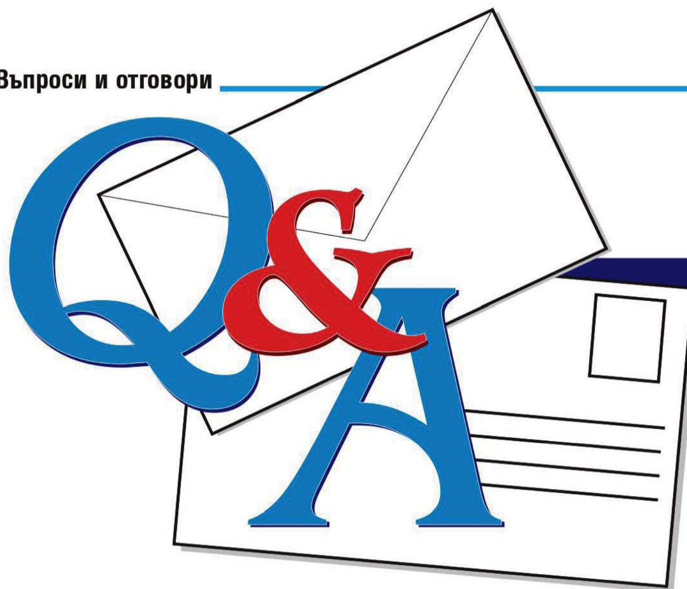
Доста често ми се случва да чета из форуми въпроси дали е излязъл емулатор за PlayStation2 или пък Xbox. Нищо лошо няма, хората се интересуват. Това, което ме дразни обаче, е когато прочета отговорите на такива въпроси, където разни хора упорито твърдят, че емулатори има от много време и едва ли не правят перфектна емулация на всички игри за дадената платформа. Олеле, ужас!

Иван Иванов
i_ivanov@pcclub-bg.com

Съвсем наскоро прочетох в един нашенски форум, че има работещ (пускащ комерсиални игри) емулатор за PS2 на име EKAF, което ако не сте забелязали е обратното на FAKE (т.е. фалшив). Беше дори посочен някакъв сайт като достоверен източник. Точно това ме накара да напиша и този материал, с който искам да ви представя един сайт, на който можете да се доверите за информация свързана с емулацията.

Първото нещо, което ще видите на NGEmu, са новините в сферата на емулацията. Моят съвет е да ги следите редовно, за да не бъдете заблудени в някой форум:). В началната страница новините и разделите са смесени (т.е. за всякакви емулатори), но за улеснение можете да изберете и определена платформа, за която искате да видите какво ново има, както и емулаторите за нея, които вече са пуснати за теглене (забележка: това не значи, че емулират комерсиални игри!!!). Ако си харесате емулатор и решите да го изпробвате, посетете раздела Downloads, където ще намерите както емулатори, така и различни допълнения към тях (plug-ins, frontends и др.). Ако пък не ви се тегли или просто нямате игра, с която да тествате, можете да погледнете картинки от тестове на други хора или предоставени от авторите на емулаторите в раздел Screenshots. В Compatibility пък ще откриете списък с емулираните игри от всеки емулатор.





За грешките и грешниците

From: hellscream_@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, всички вие PCCLUB-овци!

Много сте добри. Продължавайте все така да ни радвате! Но да се върнем на въпроса. В настоящия ви брой (33) на стр.46 в рубриката MODs има печатна грешка!

Каква е тя ли? Ами погледнете под screenshot-овете на Day Of Defeat! Цитирам "С пистолет срещу разярен викинг" или "Рицар срещу снайперист"! Какъв рицар или викинг се шляят по време на война? Вярно, че е печатна грешка, но все пак е грешка! Мен много ми харесват нещата, които допълвате към screenshot-овете! Но дано за напред да нямате такива bug-ове..

Новата рубрика Обяви е много добра! Браво на вас..

Много ми хареса:)

А и имам 1 въпрос:

Защо, когато си сложих mod-a Day Of Defeat, той не тръгна? Много пъти ми се случва с тези mod-ове за Half-a? Half-Life-ът ми е OK! Може проблемът да е при вас.. Не знам..

Май това е всичко. Bye.

Reply:

Поздравления за наблюдателността. За съжаление понякога списанието се прави в съкратени срокове и такива дребни "бъгове" се промъкват тук и там. Не искаме да звучи като оправдание, но ние не се сещаме за печатно издание, което никога в историята си да не е допускало отпечатването на грешки. Естествено наша цел е това да бъде абсолютно изключение и по възможност да не се повтаря.

Колкото до Day of Defeat. Най-първата задача преди да подкараш всеки нов MOD за Half-Life и която и да е било друга игра е да инсталираш най-новия patch на нея! В случая с Half-Life това е версия 1.1.0.0, която можеш да намериш на дисковете и DVD-то към брой 30. Без този patch трудно ще подкараш каквото и да е било.

Талибанска проза 2

From: xtzy@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Thank you!Thank you!Thank you! Та вие сте публикували писмото ми!!!!

Ураааа! Иде ми да се взривя (жалко че ми свърши C4-то) Аз праща мноо 10000xxxxxx на всички ви.

Viva PCCLUB. Кефите ме кат бутилка коктейл "МОЛОТОВ".

Даже повече, кат 10 кг тротил ма кефите. Всичките сте Изроди (в добрия смисъл естествено:) А и между другото спокойно, нема да отвлека самолет и да се взривя в сградата на конкуренцията! Имам по добра идея! Ще пратя някой от привържениците ми..

Та нали тряа гледам как са срутва...И най важното тряа сам жив за да чета Вашето списание (и да гледам Анархисткото DVD естествено)

Вие сте Tha Best of Tha Best! Благодаря на GOD че Ви ИМА!

P.S. Новата рубрика за обяви мноо ма накефи! Тоз boian ша го земим на работа при нас :)

P.S.S А и ако имате нужда да си разчистите сметките си с някой JUST CALL! Фирма "Бърза Смърт" за мигновенни погребения! Девиз "Бързо и Стилно"

N' Pls публикувайте ми писмото! Ще бъда very happy!

Ваш Верен Talibanus ScrapMaker :)

Reply:

Тук всички сведохме смирено глави и смятаме, че коментарите са излишни :)

Вик от космоса

From: vizor@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, пичове от PC Club.

Мисля, че не е нужно да ви напомням, че сте най-доброто game списание в BG, и точно за това се обръщам към вас с една голяма молба. Пуснете демото на FreeSpace 2. Предполагам, че вече сте чули за нея, но все пак ето ви сайта www.freespace2.com. Ако можех, бих си я изтеглил и сам, но вкъщи нямам достъп до интернет и не мога. Страшна игричка, като Freelancer и не е за подминаване.

Reply:

Съгласни! Freespace 2 действително е страхотна игра. Единственият проблем е, че е на близо 4 години и повечето хора, които се интересуват от космически екшъни, отдавна са я превъртяли. С други думи играта е по-скоро за рубриката "Hall of Fame".

Вражеска територия

From: thecrow_warcraft@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте.
Имам един сериозен проблем, за който се надявам, че ще можете да ми помогнете. Значи инсталирах си Enemy Territorry от DVD-то към списанието. Появи се обаче проблем и той е следният. Когато се свързвам към сървъри с пинг под 700, ми изписва нещо от сорта на "This server is for low pings". А опитам ли със сървър над 750, се свързвам, но тъй като съм на dial-up много ми насича.
Какво да правя? Мога ли да си сменя пинг-а и как?
Благодаря много за помощта.

Reply:
Публикуваме това писмо, защото доста читатели имат сходни проблеми, а пък безплатният Wolfenstein (има го на DVD33 и на CD2 към настоящия брой!) определено си заслужава. Ping-ът не може да се смени, освен, разбира се, ако не смениш доставчика на Интернет или вида на линията. Сървърите, към които си опитвал да се вържеш, са имали ограничение. Някои хора умишлено забраняват логването на хора с високи ping-ове, за да не се получават смущения в играта. Добрата новина е, че вече има български сървъри за Wolfenstein: Enemy Territory, предлагани от Headoff GI и Евроком. С тях не би следвало да имаш каквито и да е било проблеми.

DVD Revisited

From: gogoo_@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте!
Аз съм голям почитател на списанието, но не винаги успявам да си взема вашите
нови броеве, защото живея в малък град и всяка книжарница взема само по 1 брой PC Ъlub. Дори в някои изобщо няма! Имам въпрос... в града не пристигат вашите списания с DVD дискове. И въпросът ми е дали дисковете съдържат една и съща информация и дали в списанията има едни и същи коментари, абе изобщо всичко едно и също ли е или не. Найстина ще е хубаво ако поне на единият диск да има една цяла ХУБАВА игра, която може да се изтегли от интернет, например в сайта на Microsoft има хубави игри, които са по 100-200 mв. В юнския брои писахте за играта Rise of Nations, изиграх 2-3 игрички, хареса ми и сега я изтеглих оттам.
Благодаря Ви за отделеното време, дори и да не публикувате моето писмо, моля Ви да ми пишете отговор на e-mail-а ми, понеже вашето списание се изкупува много бързо :)
Георги

Reply:
Ето и отговорите. За съжаление нямаме почти никакъв контрол върху зареждането на списанието. Възможните решения на проблема са две: 1. Да говориш с продавачите на будката, от която купуваш PC Club да ти доставят списание с DVD или 2. Да се абонираш. Абонаментът гарантира доставката, а освен това ще спестиш и малко пари спрямо единичната продажба. Иначе DVD-то съдържа всичко от двата диска + още около 3 гигабайта допълнителна информация. Както вече многократно сме споменавали, този тип дискове събира много повече данни и на практика се равнява на 7 CD-та.

Екзотична версия на The Longest Journey

From: egrees@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Hi, пи4ове от PC CLUB!
АЗ СЪМ ГОЛЯМ ВАШ ФЕН.
Имам един много голям проблем: преди време си купих играта The Longest Journey от Испания. Прибирам се аз вкъщи и си инсталирах играта. Пускам и к'во да видя. Играта беше на испански и аз, както се досещате, нищо не разбирам. Пускам options и вторият език беше норвежки. Моля ви се кажете откъде да си изтегля patch за английски език.
Тва беше от мене. Stanislav

Reply:
Решение вероятно няма. Играта е локализирана за Испания и хората са си мислели, че всеки, който си я купува там, знае испански :) Това е рискът, когато се купуват игри от чужбина. В повечето европейски страни почти всички игри се превеждат на съответния език и английски версии въобще не се предлагат.

Разочарование

From: tomyangelo@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Абе, хора, отде сте ги взели тия просташки игри от юлския брой?
На мене за малко не ми изгоря дъното! С извинение, вие от задника ли си ги вадите тия малоумни игри?! Не си мислете, че машината ми е слаба - AMD Duron 700 MHz 256 MB RAM GeForce 256 и т.н. Сори, ама ся... Аре да не продължавам!

Reply:
Какво да отговорим? Машината ти действително е слаба, а игрите не ги правим ние и както надяваме, се сещаш не отговаряме за системните им изисквания! Според нашите наблюдения за актуалните заглавия вече е силно препоръчително човек да има процесор на поне 1 гигахерц и GeForce 2 или по-добра.

DVD vs. CD

From: nike2@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, PC CLUBари,
Аз съм ваш редовен читател. Купувам си редовно списанието и мога да ви кажа, че сте THE BEST. Но (винаги има и "но"):), напоследък малко се пооляхте според мен. Наскоро се появи един слух, че DVD-то измества CD-то. В това се убедих след като прочетох новия брой. Чета си аз за CMR3, защото съм й голям фен, и какво да видя-демото на DVD-то. Ами ние? ("ние", защото съм сигурен, че не съм единственият, който да няма DVD). Друг пример е и демото на GTA2 от миналия брой. Помислете и за нас:))). От мен толкова. 4a0

Reply:
В конкретния случай с демото на Colin McRae 3 липсата му на CD-тата не беше продиктувана от нашето желание да "ощетим" потребителите на CD-изданието на PC Club, които са 2/3 от общия брой читатели на списанието. Нашата идея е на дисковете винаги да има най-интересното от месеца. Проблемът е, че в момента CD-тата се печатат в чужбина, което налага да ги даваме малко по-рано за производство от DVD-то. Демото на Colin 3 обаче излезе именно през тези 3 дни между печата на CD-тата и DVD-то и именно поради това не бе включено.

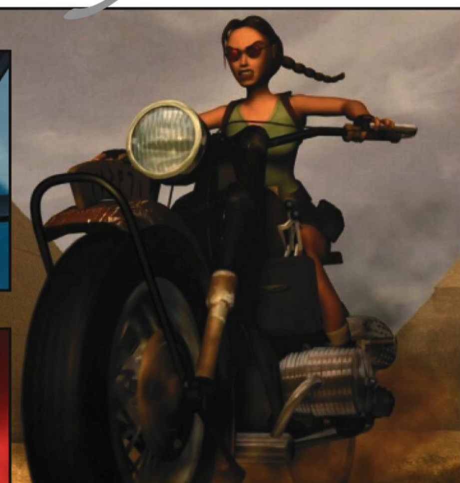


Tomb Raider Lara Croft HERstory

...или как се раждат легендите

За да създадеш запомняща се игра и още по-важно – запомнящ се герой, изглежда не са достатъчни само страхотна графика и изпипан геймплей. Играчите винаги са били привличани от моментално разпознаваеми, архетипни персонажи, към които могат да се привържат и с които могат да се идентифицират. Така се раждат легендите. Лара Крофт е най-добрият пример в това отношение: тя едва ли някога щеше да придобие световна популярност, ако разчиташе само на дигиталните си приключения. Това, което я прави неповторима, е нейният уникален облик.





Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

На св. Валентин (14 февруари) 1968 година, в една болница в Уимбълдън, се ражда очарователната дъщеря на лорд и лейди Хеншингли – Крофт. Момиченцето на име Лара е отгледано в златна клетка, както подобава на аристократка със синя кръв, и отрано е подготвяна за живота във висшето общество. Импулсивната девойка обаче не е във възторг от плановете на родителите си – тя се увлича повече по катеренето, акробатиката, екстремните спортове и стрелбата, към която проявява особено силен интерес. При една самолетна катастрофа в Хималаите, тя успява да оцелее съвсем самичка и след тази случка животът ѝ се променя драстично – Лара осъзнава, че единствено безразсъдните приключения в света на археологията я карат да се чувства истински жива и тя захвърля завинаги луксозния и удобен живот, който ѝ предлага семейството, както и идеята да се омъжи за избрания от баща ѝ английски благородник. Тъй като разочарованите родители моментално ѝ спират субсидиите, чаровната авантюристка,



която освен с перфектни мерки, разполага и с достатъчно интелект, започва да се издържа с писане. Успешните пътеписи на Лара от рода на "Тиранозавър ръфа кратуната ми" и супер бестселър-продължението: "Да накълцаш снежен човек", ѝ осигуряват нужната финансова независимост.

А сега може би е редно да кажа, че Лара Крофт не съществува реално и всичко, което прочетохте горе, е просто измислица. Ще бъде жалко, но ако смятате така, може би трябваше да започна историята по-иначе: в една малка английска фирма за видео-игри през 1995 година се ражда една скица върху лист, която постепенно се превръща в серия от по-детайлни и цветени илюстрации, а впоследствие бива създаден модел на жена от хиляди триъгълници, преплетени помежду си в сложна мрежа. После бива добавена "кожа", покрита с оцветени повърхности, напомнящи облекло и постепенно нашата виртуална богиня започва да прилича на човешко същество. Остана само да направим анимациите ѝ, да я научим да ходи, тича, да се катери, да се набира по платформи и да прави салта. Voila! Тя е жива!



Как започва всичко

Работата по първия Tomb Raider започва още през 1993, но играта вижда бял свят едва през ноември 1996 година. Ларчето се ражда в студиото на британците от Core Design, наскоро купено от разпространителската компания Eidos Interactive. Истинският ѝ татко не е лорд Хеншингли, а дизайнер и аниматор в ранните си 20 на име Тоби Гард. Той признава, че първоначалната му идея не е била за женски Индиана Джоунс и сред всичките персонажи, които създал на хартия, имало само една мацка. Тя изглежда все пак се класирала на финала, заедно с някаква безмозъчна "горила", която впоследствие отпаднала, тъй като нямало място за двама. Преди да се стигне до Лара Крофт обаче нашата избраница претърпяла множество метаморфози – първоначалното ѝ име било Лора, но било отхвърлено защото звучало твърде "бритиш" за американския пазар. Освен това според ранните концепции героинята е щяла да бъде някаква побъркана мускулеста нацистка кучка, истински неуравновесено садомазо женище, маниакален ловец на глави с бойно облекло или смотанячка с бейзболна шапка на главата. Слава Богу, тези идеи, както и предложението да я направят блондинка, отпаднали, за да се стигне най-накрая до нашата любима брюнетка с дългата плитка и интереса към археологията. Трябва да отбележим, че по онова време маркетинговите отдели били много резервирани относно продаваемостта на игрите с герои-жени и предоставянето на такава отговорност на крехките женски рамене се смятало за доста щура



идея. Само ако знаеха, че седем години по-късно, поредицата Tomb Raider ще достигне близо 30 милиона продадени копия...

Lara Croft Superstar

Въпреки че оригиналният Tomb Raider е превъзходна, да не кажа революционна за времето си игра, възходът на Лара се дължи по-скоро на щастливо стечение на обстоятелствата, което превръща надарената авантюристка отведнъж в звезда. Всичко започва с една статия в световноизвестният английски вестник Financial Times, в която става въпрос за финансовите перспективи на новата компания Eidos. Картинка на Лара Крофт е поместена заедно с историята. Така се ражда новата икона. Интересът е засилен след публикация в Sunday Telegraph, но заветният миг идва едва, когато Лара се появява на корицата на ултимативното британско списание THE FACE през юни 1997 г. Това е първият дигитален персонаж, който украсява корицата на реномираното лайфстайл-издание. Специално за FACE е пуснат специален арт, на който виждаме Лара Крофт с черна вечерна рокля, провокативно размахваща автомат Узи. Този образ се запечатва в съзнанието на хората и вече е само въпрос на време екшън-археоложката да придобие световна известност. Newsweek, Rolling Stone и Time скоро следват примера на Face и слагат героинята на кориците си, а известната немска банда – Die Arzte, прави клип, в който Лара се сражава с членовете на групата. Медийното внимание към Лара надминава и най-смелите очаквания на Eidos и Core. Малко след излизането на първата част, ливърпуулския вратар Дейвид Джеймс обяснява пред "Таймс", че е играл лошо, защото стоял до късно и цъкал на Tomb Raider. През 1997 Prodigy хвърлят вината върху закъснението на новия си албум върху манията си по Лара Крофт, а пък U2 използват за своето турне филмчета с археоложката в действие.

Интересът към Лара и Tomb Raider постепенно придобива нездрави измерения. На Острова Tomb Raider е обсипан с награди, раздавани от английски лордове и суперзвезди. През 1999 Лара и по-скоро Core Design печелят Bafta за "изключителен принос към интерактивната индустрия". В родната Англия, Лара Крофт е национална героиня, тема на ежедневни диксуии, подобно на Дейвид Бекъм, Роби Уилямс и дъ фокин куийн. Култовият автор Дъглас Коупленд, станал известен с "Поколението Х", ѝ посвещава книга наречена Lara's Book, в която самата Лара нарича себе си – "хипер-реалистична" – изключително точно определение.

За шепа долари повече...

Core известно време се въздържат да се "продават", предоствайки лиценза си, от страх да не загубят респекта на геймърите, но шумолящите банкноти изглежда все пак ги карат да размислят. Следват стотици комикси, екшън фигурки, мода, напитки и всевъзможни аксесоари, които (пре)експлоатират образа на археоложката. С годините се развива такъв франчайз, който би могъл да се сравни само с Марио на Nintendo. Апогеят на популярността си Tomb Raider достигна преди две години с едноименния филм с бюджет от 100 милиона, в който ролята на Лара се изпълнява от носителката на Оскар Анджелина Джоли (впрочем продължението: "Люлката на живота" ще е по кината до месец).

Един похитител на гробници не стига

Както вече споменах, оригиналният Tomb Raider се появява през ноември 1996 за PC, PlayStation и SEGA Saturn. Sony усещат откъде духа вятърът и сключват ексклузивна сделка, че следващите 3 игри ще излезат само за тяхната конзола, като по този начин TR се превръща в един от основните инструменти на японския електронен гигант да затвърди лидерската си позиция. В самото начало играта е сравнявана със заглавия от рода на Alone in the Dark и Resident Evil, но същността на играта е съвсем друга – тя е забележителната с невероятната преди 7 години свобода на движение, както и рендерваната изцяло триизмерна обстановка, нещо необичайно за тези времена, в които само Fade to Black можеше да се похвали с подобни качества. Идеята на Core е да предложат по-различен тип развлечение от доминираният от клонинги на Doom пазар и наистина Tomb Raider може да се разглежда като истинския родоначалник на жанра екшън-приключение.

Основните врагове на похитителката на гробници, за ужас на природозащитните органиазации, са всевъзможни животинки – мечки, лъвове, горили и дори диноазаври (Ти Рекс). За да се защитава, Лара разполага с богат арсенал от оръжия като напр. задължителния колт 45. калибър, чифт 9 мм. автоматични патлаци, помпа, узита и т.н. При престрелките се залага повече на бързина и рефлекси, отколкото на прецизност. Геймплеят се състои от много скачане, тичане и стреляне, като би могъл да бъде оприличен със своята try-and-error структура (безкрайното повторение на трудните пасажи) на подобрен Pitfall или триизмерен Prince of Persia. На всяка крачка Лара е изправена пред смъртоносни капани, които биха изпотили дори Индиана Джоунс.

Последвалите четири продължения подобряват оригинала в много отношения, но същността на играта си остава същата, тъй като до Tomb Raider 5, Core практически използват един и същи енджин. С течение на времето той бива доразвиван, но естествено не може да надмине границите си. Използването на една и съща технология има предимството, че времето за прозводство значително намалява. Така всяка година по Коледа феновете можеха да се радват на нов Tomb Raider, но малкото промени в поредицата постепенно ядосаха и най-големите ултраси.

Каквото и да стане в бъдещето с поредицата обаче, Лара Крофт винаги ще има неизчерпаем капитал – образа си, който вече отдавна ѝ е осигурил вечно място в залата на славата.

ЛАРА КРОФТ

Име и титла: Лара Крофт, херцогиня на Сейнт Бриджет
Националност: британска
Дата на раждане: 14 февруари 1968
Родена в: Уимбълдън, Съри
Семейно положение: неомъжена
Кръвна група: АБ отрицателна
Височина: 1, 75 м.
Тегло: 52 кг.
Мерки: 86D - 60 - 89
Коса: кестенява
Очи: кафяви





Той е грамаден, грозен, зелен и много, много разгневен. Той е...

HULK

■ Участват: Ерик Бана, Дженифър Конъли, Ник Нолти, Сам Елиът, Джош Лукас ■ Режисьор: Анг Лий ■ Времетраене: 138 минути

Какво става, когато изтънчен режисьор се захване с високобюджетна продукция по комикс, в която главният герой е огромно зелено чудовище? Как въобще трябва да изглежда една комискова адаптация на големия екран – дали трябва да е безмозъчно и лековато развлечение за масите или пък задълбочена приказка за възрастни? Hulk стана обект на неочаквано разгорещени дискусии (за филм по комикс) и поляризира мненията. За едни той е еталон за успешното пренасяне на рисувана история в киното, за другите е просто лош дигитален Кинг Конг, чийто герой изглежда като напомпан Шрек.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Един от основните проблеми на филмите със супер-герои винаги е била невъзможността да се предаде на голям екран магията на рисуваните истории. Още от "Супермен" (1978 година) насам, комикс-адаптациите в Холивуд са извинение за раздути до небесата бюджети, пиротехнични оргии, плиткоумни сюжети и актьори в бутафорни гумени костюми. С течение на времето, визуалните ефекти се развиват и публиката започва да очаква нещо повече от абсолютно отдалечени от реалността фантасмагории. С изключение на оргиналния "Батман" на Тим Бъртън от '89 обаче, никой от тези филми не успя да остави трайна следа. В последните две-три години режисьори станали известни с независими филми като Сам Рейми и Браян Сингър доказаха със Spider-Man и X-Men, че филмите по комикси могат да бъдат по-претенциозни от кичозния траш, който характеризира този жанр. "Hulk" на тайванеца Анг Лий (станал известен с "Тигър и Дракон") отива още по-далеч, като вместо да се концентрира само върху деструктивните вакханалии на главния герой, се занимава основно с развитието на персонажите и вътрешните им борби.





Хълк е един от малкото герои на Marvel, чиито супер-сили не са предимство, а проклятие. Всеки път, когато иначе кроткият учен д-р Брус Банер бъде разгневен, той губи контрол върху себе си и се превръща в страховития зелен колос. Той не се бори със злото, нито пък защитава американските ценности, а просто се опитва да избяга от мъчителите си, оставяйки след себе си диря на анархия и разрушение. В този аспект Hulk е сроден много повече с истории като "Джекил и Хайд", "Франкенщайн" и (особено) "Кинг Конг", отколкото последните супергеройски филми.

За онези, които са пропуснали статията ми за супер-героите от миналата година, "Hulk" се базира на един от най-популярните комикси (създаден 1962) на Стан Лий (баща на повечето герои на Marvel) и Джош Кърби. През 1978 се появява наивният ТВ-сериал за вандалистичния зелен гигант – "The Incredible Hulk", в който ролята на д-р Банер се изпълняваше от Бил Биксби, а културистът Лу Фериньо намазан със зелена боя представяше чудовищното му алтер его. Хълк е от най-мрачните рисувани истории, продукт на параноята около Студената война и на страха от излязлата извън контрол наука – един модерен Франкенщайн на атомната епоха.

Големичко, зеленичко, що е то?

В "Hulk" се разказва за учения д-р Брус Банер (Ерик Бана), който работи в биотехническия институт в Бъркли заедно с бившата си любима Бети Рос (Дженифър Конъли). Актуалният им проект, предизвиква интереса на мазния майор Глен Талбът (Джош Лукас), конкурент за сърцето на красавицата, както и на бащата на Бети – железния генерал Рос, който търси приложение на разработките за военни цели. При един лабораторен инцидент, Брус бива облъчен със смъртоносна гама радиация и не само оцелява, но дори не е ранен. Тогава на сцената се появява прошарен, възрастен мъж, който твърди, че е баща му – Дейвид Банер (Ник Нолти). Разкритията на неу-



равновесеният Дейвид за мрачна тайна отпреди 30 години, отприщват потиснатите спомени на Брус от травматичното му детство, всичко, което е таял в себе си, и това се оказва решаващият катализатор за последвалата трагедията. Тихичкият учен получава невероятно умение – всеки път, когато е разгневен или уплашен, той се превръща в 5-метров зелен титан, с нечовешки сили и почти пълен имунитет към конвенционални оръжия. Бети единствена вярва в Брус и започва да търси лек, който да спре метаморфозата, докато Талбът и ген. Рос се карат дали чудовището трябва да бъде унищожено или използвано. Бащата, Дейвид Банер, който се оказва дискредитиран военен учен, на свой ред е замислил нещо зловещо, свързано с чудовищен ДНК-експеримент от миналото. Въпреки че на пръв поглед става въпрос за битката за оцеляване на Хълк, в центъра на историята всъщност са две преплитащи се драми, които включват двойка бащи егомани (Дейвид и Рос) и обременените от греховете им деца (Брус и Бети).

Красавицата и звярът

Този разточително заснет и вълнуващ филм е благословен с невероятно актьорско присъствие. Австралийският новак Ерик Бана, който направи впечатление с ролята си на харизматичния сериен убиец в биографичния "Чопър", подобно на неговия пръв приятел Хю Джакман (Вълчака от X-Men) не е поредният сладникъв красавец. Той убедително пресъздава емоционално потиснатият, объркан и самотен д-р Банер, въпреки че много зрители несправедливо подцениха изпълнението му. Бъдещето на Бана след "Hulk" изглежда ще е осеяно със звезди – следващото му участие е в епоса на всички епоси – "Троя" (2004), където ще играе троянския герой Хектор срещу Ахил (Брад Пит).

Божествено красивата Дженифър Конъли като Бети Рос, за втори път играе любима на супер-герой ("Rocketeer", ако въобще някой помни тази стара бозица), като ролята ѝ, има твърде много допирни точки и с последния ѝ филм – "Красив ум". И в двата случая е влюбена в гениален учен, който е същинско съкровище, докато не го погнат демоните му.

Още по-ярки обаче са ролите на бащите. Сам Елиът, все още запазен след толкова много години, блести като ген. "Гръмотевицата" Рос – един арогантен мачо, на пръв поглед стереотипният безкомпромисен, недоверчив и груб военен, който обаче придава дълбочина на персонажа си с леденото лице и проницателните си очи, които използва като оръжие. Най-запомнящото се и силно изпълнение във филма обаче



е на Ник Нолти като лудият учен Дейвид Банер. Нолти е страховит и същевременно достолепен, с чорлавата си лъвска грива, набразденото лице и лунатичния поглед. Във филма той изглежда като скитник, който има належаща нужда от бръснар и пълно обезпаразитяване. Демоничният му герой, натрупал в себе си срам и гняв, крие тайната за същността на Хълк и възприема сина си Брус като свое собствено творение.

Hulk smash!

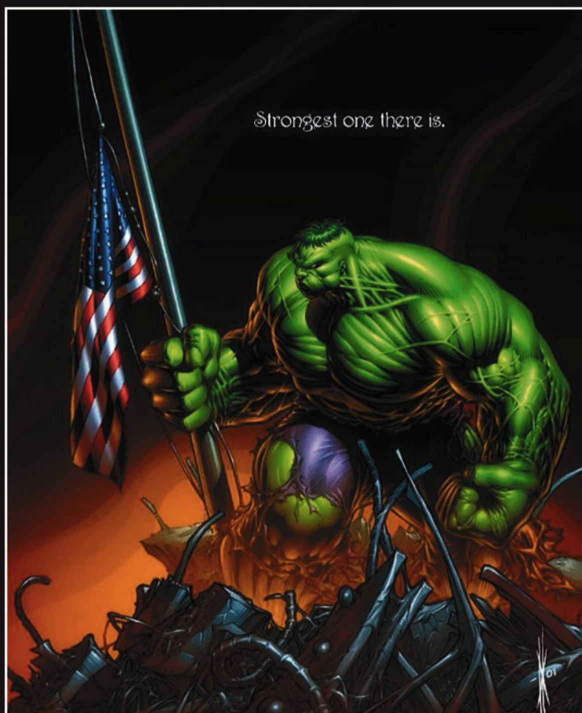
Още месеци преди премиерата на филма в Интернет започнаха да се разпространяват зловредни слухове за качествата на създадения изцяло с компютър Хълк, които се базираха на един ранен трейлър (там анимацията просто беше назавършена). Аз принципно съм против всякакво използване на виртуални герои в киното, тъй като с изключение на рядко изразителният Ам-Гъл, в повечето случаи дигиталните изображения не само не изглеждат реалистично и не пасват в цялостната картина, но и неприятно отвличат вниманието от действието. От друга страна, едва ли е възможно да се намери 5-метров актьор, тежащ колкото два-три тира, а времената на намазаните с боя бодибилдери отдавна отминаха. Трябва да имаме предвид също, че в комикса Хълк и мимиките му са преувеличени до крайност, тъй като той не е някакво реално съществуващо създание. Мога да ви уверя, че зеленото чудовище е направено повече от професионално от най-големите специалисти в бранша (боговете от ILM), но дали ще ви допадне е съвсем друга приказка. Безспорно има моменти, в които CGI-Хълкът изг-

лежда леко комично (напр. когато подскача като гумена топка из пустинята), но все пак са преувеличени злобните подмятания, че напомнял на Шрек на стероиди или пък на човечето на Мишелин. Ако трябва да сме най-точни, отдалече зеленокожият прилича най-вече на своят събрат Кинг Конг. Анг Лий и неговият оператор Фредерик Елмс (заснел класиката на Линч "Синьо кадифе") са придали на филма уникален визуален облик, експериментирайки с различни стилистични похвати. От време на време екранът се разделя на няколко фрагмента, симулирайки страничките на комикс и намеквайки за динамизма на рисуваните истории. Освен мащабните битки между Хълк и щатската армия в центъра на Сан Франциско и особено в пустинята на Юта (където зеленият громи танкове и хеликоптери), силно впечатление прави и сцената, в която той спасява любовта си от трио свирепи мутирали псета, сред които и най-подлия, сатанински пудел в историята на киното.



Зеленият Кинг Конг

Както вече казах, "Hulk" се позовава на най-известните чудовища в киното. От Франкенщайн е заета вярата на бащата на Брус – Дейвид Банер, че може да да подобри човешкото и да "премине отвъд границите божии". Всеки знае какво се случва с хората, които човаркат твърде дълбоко в тайните на живота. Трагедията на Хълк е, че притежава сили, които не е търсел и не е искал. Банер казва на Бети:" Това, което ме плаши най-много, когато се случва, когато ме прихване, когато напълно загубя контрол, е, че ми харесва". Превръщането на учения в свирепото зелено създание е символ на потиснатата дълбоко у човешкото подсъзнание животинска същност, освободената от оковите на цивилизацията агресия, насладата от загубата на контрола върху същността, която дълбоко презираш. Все пак Хълк не е зъл и недоброжелателен – той не е по-лош от чудовището на Франкенщайн или Кинг Конг и също като тях навсякъде намира страх, неразбиране и омраза. Специално приликите с грамадната горила са повече от очевидни – и Хълк е уникално създание, преследвано от всички, а във филма множество сцени (напр. с хеликоптерите) напомнят за незабравимата класика.



За филм по комикс "Hulk" е изненадващо комплексен. Едиповите конфликти на главните герои са достойни за класическа гръцка трагедия, а една сцена между Брус и баща му изглежда като заета от Шекспировия "Крал Лир". Бети Рос пък е единствената, която успява да опитоми звяра – тя все още обича Брус и всячески се опитва да го освободи от потиснатите спомени от детството, които го измъчват. Както каза една колежка: "след "Матрицата: Презареждане" с всичките цитати от Кант, Юнг и Хегел е изключително приятно да видиш един толкова симплистично фройдистки филм".

Противоречие, твоето име е Hulk

Анг Лий, станал известен с фини психологически драми ("Ледената буря", "Яздейки с дявола") е създал изключително противоречив филм, който също като главния герой се намира в постоянна борба със себе си. Тайванският режисьор вместо да поеме по лесния път, показвайки на масите, това което очакват (развилняло се чудовище, което руши всичко наоколо) е отделил предостатъчно време да разгърне историята и вътрешните борби на героя, които най-накрая го отвеждат до истината. Единственият грях на Лий изглежда е, че е направил задълбочен, "личен" филм по материал, от който публиката и феновете имат съвсем конкретни очаквания. Точно тук обаче виждам едно от най-големите противоречия: когато някой дръзна да направи по-реалистичен филм на тази тематика, изведнъж всички, които преди са бяха оплаквали от недостоверните истории, вкупом гракнаха, че "Hulk" не е достатъчно (забележете) повърхностен за комиксова адаптация, че го няма усещането за забавен и лековат траш. Наистина, това не е типичното попкорн-кино, нито пък поредният летен блокбъстър по комикс, а филм, предизвикващ размисъл, да придаде емоционална дълбочина на героите си. "Hulk" е необичайно мрачен за комиксова история и се гмурва дълбоко-дълбоко в мрака на отворените душевни рани на главния герой. Анг Лий и неговият сценарист Джеймс Шеймъс са направили един твърде амбициозен експеримент да гарнират психодрама с екшън елементи и така едновременно да привлекат тълпите и по-претенциозните зрители. От това се получава противоречието около "Hulk", който изглежда се е сторил твърде дълъг (140 минути), сериозен и скучен за обикновения кинозрител, който така и така няма някакви особени очаквания и претенции към летен блокбъстър. Все пак е интересно да се каже, че от стотиците професионални и зрителски ревюта в Интернет не става ясно дали това е ултимативният филм за почитателите на комиксите или е по-подходящ за онези, които посмъртно не биха отишли да гледат комиксова адаптация?

В заключение: Хълк е пъстра манджа, в която ще намерите почти всичко – от Шекспир и Франкенщайн, през гръцката митология и чичко Фройд. За мен лично е стъпка напред в Marvel-ските истории и един от най-добрите комиксови филми (и) за възрастни. Разбира се, възможно е да не го харесате и това, повярвайте, не е повод да се чувствате виновни. "Въпрос на вкус"– казало кучето и...

Film NEWS

Екстрите в DVD-изданието на Двете кули



Вече са известни допълнителните материали в DVD-версията на "Властелинът на пръстените: Двете кули", която излиза през август.

– 2 подробни документални филма за създаването на втората серия на трилогията
– мини-филма "The Long and the Short of It", режисиран от Шон Остин
– документален филм за създаването на "The Long and the Short of It"
– 8 кратки филма за отделните фази в правенето на оръжията, декорите и специалните ефекти в "Двете кули"
– 10-минутен рекламен клип за третата серия
– телевизионни и кино трейлъри за "Двете кули"
– клип на песента "Gollum's Song", изпълнена от Емилиана Торини
– рекламен клип на играта "Return of the King" на Electronic Arts
– реклама на специалното DVD-издание на "Двете кули"

Специалното колекционерско DVD-издание на четири диска ще е над половин час по-дълго. Очаквайте:

– допълнителни сцени с ентите, Мери и Пипин.
– нови кадри с Ам-гъл, които дават повече дълбочина на героя
– Фарамир открива лодката с трупа на Боромир
– Иомер намира ранения Тиодред и го връща у дома
– погребението на Тиодред
– Арагорн печели уважението на Еовин, след като укротява неспокоен кон, шептейки елфически думи в ухото му
– Еовин сервира топла каша на Арагорн :)
– Еовин отбранява жените и децата при битката за Шлемов дол

Снимките на Star Wars еп. 3 започват

В студиото на Fox в Сидни, Австралия, започват снимките на заключителната серия от новата трилогия на космическата сага Star Wars. Заглавието на Episode III все още не е обявено, но ключовите моменти в историята са известни и трябва да попълнят празнотите от събитията между действията на втора и четвърта серия. Всички актьори са сключили договори да пазят предполагаемите изненади и тайните на сюжета, който ще акцентира върху трансформацията на Анакин Скайуокър в Дарт Вейдър, създаването на галактическата империя и смъртта на повечето от джедаите.

От събраната до момента информация стават ясни следните факти:

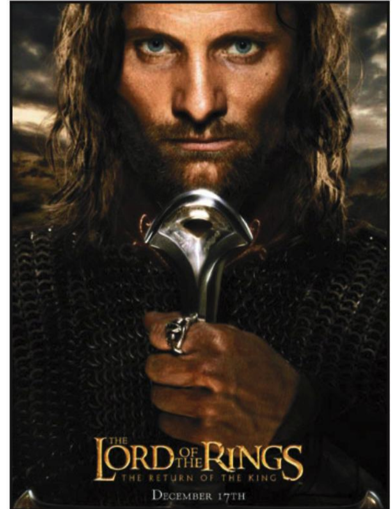
– идва краят на приятелството между Анакин и Оби-Уан
– Анакин няма да носи брада в епизод 3
– родната планета на Йода все пак няма да бъде показана
– няма да има нова битка между граф Дуку и Йода, въпреки че и двамата герои отново ще въртят светлинните си мечове

През идните 18 месеца близо 1000 души ще работят по продукцията с бюджет от 173 милиона долара, сред които ще бъдат 60 австралийски актьори. Филмът излиза през 2005.



Заснеха допълнителни сцени за LOTR: ROTK

Миналия месец главните актьори от "Властелинът на пръстените" заснеха допълнителни сцени към заключителната част на трилогията – "Завръщането на Краля". Режисьорът Питър Джаксън е преценил, че снимани преди повече от две години кадри не са достатъчни и решил да добави нови, които да направят екранизацията на книжния първообраз още по вярна с оригинала. New Line Cinema вече пуснаха първия рекламен плакат за филма, който излиза по българските кина през януари.



Бандата на Оушън се мести в Англия

Джордж Клуни потвърди, че снимките за продължението на "Бандата на Оушън" ще започнат през февруари 2004. Първите кадри ще бъдат заснети в Рим, но действието на втора серия ще се развива в Англия, където крадците ще опитат да оберат Тери Бенедикт отново. Филмът излиза по кината на 10 декември 2004.

Ще има ли Терминатор 4?

Терминатор 3 едва започна да обикаля кината по света, но продуцентите и режисьорите вече се готвят за работа по четвърта серия. Актьорите с водещи роли в "Бунтът на машините" са подписали договор, който ги задължава да участват и в следващите епизоди, а сценаристите вече умуват как да продължат историята. По предварителни данни сюжетът на евентуален следващ филм няма да има нищо общо със запазването на живота на Джон Конър, а ще ни пренесе в бъдещето, когато на карта е заложено съществуването на цялото човечество.

Въпреки че актьорите и режисьорът Джонатан Мостоу са убедени, че четвъртата серия е неизбежна, продуцентите са по-предпазливи в изказванията си и предпочитат първо да видят какви ще са приходите от трети епизод.

Java

ПОЛЕЗНИ САЙТОВЕ

www.midlet.org

Този сайт е истинска съкровищница за любителите на java игри. На него има над 200 безплатни заглавия, сред които шедьоври като Doom и Street Fighter. Изключително полезно е, че можете да пробвате всички игри в емулатор на телефон преди да ги изтеглите. Освен това можете да проверите и съвместимостта на всяко заглавие с вашия телефон.
Освен игри тук можете ви очакват и други полезни java приложения за телефони като HTML браузери, подобрени органайзери, офис пакети за GSM и т.н.

www.midlet-review.com

Много полезен сайт, предлагащ множество безплатни игри и дема на комерсиални заглавия. Тук ще намерите и много статии за java, както и добър дискусионен форум.

www.siemens-s55.de

Изключителен сайт за всички собственици на телефони Siemens. Освен камара безплатни игри ви очакват истински бижута като десетки мелодии и най-различни java приложения.

www.mobicq.org

Мобилна версия на ICQ! С нейна помощ можете да чатите в ICQ през вашия GSM, като при това използвате познатия от PC версията интерфейс. За съжаление системните изисквания са доста високи. Телефоните, с които програмата работи безпроблемно, към момента са: Siemens: S55, SL55, M55, SonyEricsson: P800.

www.java45.de

Този сайт предлага голямо разнообразие на тема java. Повечето неща са правени за Siemens SL45, но работят без особени проблеми и на други телефони от същата марка.

www.microjava.com

Още един сайт с безплатни java приложения. Тук можете да намерите и купища полезна информация, ако се интересувате от разработката на java програми за мобилни телефони.

Игрите за GSM-и от доста време са неразделна част от всеки сравнително приличен телефон. В последната година и половина обаче все повече телефони започнаха да предлагат и поддръжка на Java и така откриха пред техните собственици съвсем нови хоризонти в мобилния гейминг.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Естествено възможността по всяко време да триете игрите от вашия телефон и да си качвате нови е изключително атрактивна, а още по-хубавото е, че в момента вече се предлагат над 1000 различни игри, които могат да превърнат почти всеки телефон в конкурент на Gameboy, а някои от тях предлагат и действително приятен геймплей и изненадващо добра графика.

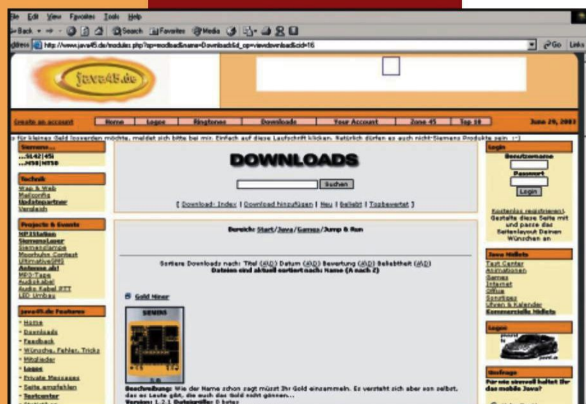
Първото нещо, което трябва да се уточни в едно подобно представяне на възможностите на мобилната JAVA, е, че за съжаление все още няма единен стандарт. На практика това означава, че повечето игри са разработени за конкретен телефон и няма да работят на други модели. На теория всички апарати от всички марки поддържат специалния олекотен вариант на Java, наречен MIDP. В същото именно тази модификация на популярния език на Sun Microsistems налага толкова много ограничения за програмистите, че повечето производители на телефони сами са доразширили езика и са си направили собствени интерпретации на Java. Страничният ефект от това е,

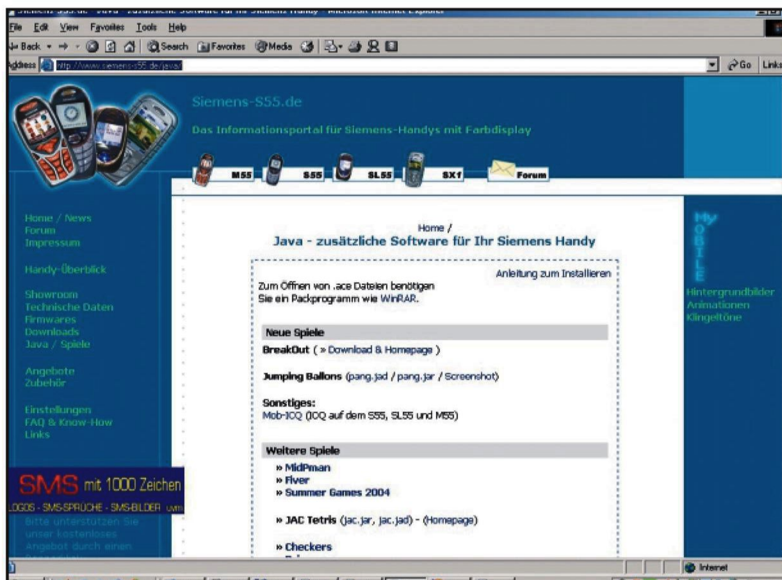
несъвместимостта между отделните телефони

В реалния живот обикновено всяка игра върви само на модела, за който е правена, и е по-скоро изключение да успеете да я подкарате на друг телефон. Естествено има и несъвместимости предизвикани от различните дисплеи. Така например игрите, правени за апарати с големи цветни дисплеи, няма как да тръгнат да GSM-и с монохромен малък екран.

Естествено въпреки всичко това има огромен брой игри, които тръгват на повечето телефони, а за абсолютно всеки модел на пазара се предлагат огромно количество комерсиално разработени игри, които са оптимизирани за дадения апарат и струват по 10-ина лева.

Следващият проблем е как точно да се сдобиете с игрите. Тук е най-голямата мина, заложена от производителите на телефони. На практика повечето модели с Java позволяват качването на нови игри





Mobile Games

Мобилните телефони постепенно се превръщат в истински геймърски машини

единствено и само през WAP

Такива са всички модели на Samsung и Motorola, както и Siemens C55. Причината за това решение е доста прозаична: борба с пиратството. Ако не можете да качвате Java приложения от PC, няма как да си изтеглите нещата от някои пиратски сървър и да си ги инсталирате на спокойствие. Освен това така вече свалените игри не могат да се качват в Интернет и да бъдат пиратствани от други хора. В същото време пък самите мобилни оператори са на пълна далавера, защото ползването на WAP се увеличава и потребителите генерират повече трафик. За успокоение трябва да отбележа, че почти всички игри са с размер до 50 kb, което пък значи, че се теглят за 4-5 мин. По действащите тарифи на българските мобилни оператори за WAP това прави около 20-30 ст. на игра, което определено не е неприемлива цена.

Телефоните, които поддържат качване на Java игри от PC, са някои модели на Nokia и Siemens (SL42, SL45, S55, SL55, но не и C55!). Ако имате такъв модел, ви трябва само кабел за данни и подходящ софтуер и телефонът ще се появи като отделно дисково устройство на вашето PC. След това можете да правите каквото си искате, включително и да го форматирате :) Тук трябва задължително да се отбележи, че необходимите драйвери при Nokia се купуват отделно, докато при моделите на Siemens са безплатно приложени към телефона, а могат да се изтеглят и по всяко време от сайта на Siemens.

Ако всичко прочетено до момента ви е заинтригувало, хвърлете по един поглед и на представените сайтове. Там ви очакват неща, които ще ви накарат да погледнете със съвсем различни очи на вашия телефон :)



ПО-ИНТЕРЕСНИ БЕЗПЛАТНИ JAVA ИГРИ

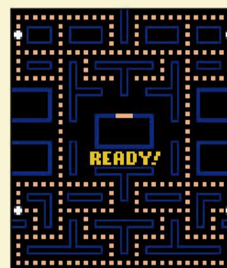
В Интернет можете да намерите стотици напълно безплатни java игри, като тук ви представяме само най-любопитните от тях. Имайте предвид, че вероятно не всички игри ще тръгнат на вашия телефон, а специално Doom има доста солени "системни изисквания" и на GSM-и с по-слаби процесори може и да насича! Всички описани тук игри можете да намерите на посочените в материала сайтове.

Doom



Точно така. Версия на легендарния екшън на ID Software можете да намерите и за мобилни телефони. Естествено чудеса не трябва да очаквате. Мобилният Doom предлага 1 ниво и 1 оръжие. Графиката обаче е 3D, а из лабиринтите ще срещнете и част от оригиналните чудовища :)

MIDP Man



Изключително успешен клонинг на легендарния Pac Man. Играта е цветна, предлага звук, а оригиналните ларибинти са пресъздадени 1:1. Освен всичко останало играта върви на почти всички телефони.

FreeSnake



Много приятна безплатна и цветна адаптация на култовата игра. FreeSnake на унгарския програмист dmoon предлага доста повече от оригинала на Nokia, а освен това е съвместима с почти всички модели на Siemens и Nokia.

Metris 1.1



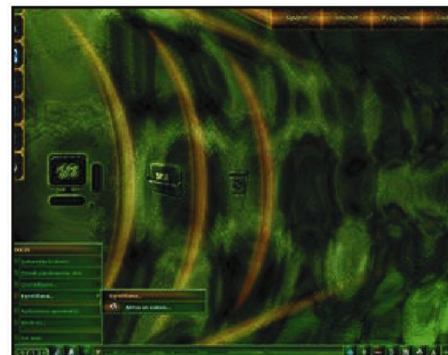
Както можете да се досетите от името, става дума за клонинг на Tetris. Поне според мен Metris е най-успешната игра за GSM-и от този тип и предлага абсолютно цялата функционалност на своя първообраз.

Street Fighter

Тупалка за телефони! Звучи малко налудничаво, но е факт. Тайванският порт на аркадния оригинал обаче е доста сполучлив. Поради ограниченията на телефоните играта предлага само една арена и два героя. За сметка на това всичко е цветно и имате дори специални движения и магии.







Aston Shell

Всички ние сме чували за тъй наречените Shell Programs – програмки, които променят стандартния вид на Windows до неузнаваемост. Една от най-известните и добри е Aston Shell (AS), създадена от руската Gladiators Software.

Красимир Янков
gambit@mail.bg

Историята

на Aston Shell е започнала преди 5 години, когато е имало много малко shell programs и Nick Egorov и Oleg Bulychov (сега те и двамата работят в Gladiators SoftWare) са решили да направят свой собствен shell, защото не са могли да открият добра алтернатива на познатия на всички ни Explorer. Така се роди Aston, един от най-активно разработваните shell-ове.

Скорост

Едно от най-важните неща, за да бъде един shell хубав, е неговата бързина. AS притежава възможността да тръгва на много слаби машини, но ако искате да включите графични екстри като Alpha Blending и Animated Effects, то трябва да пожертвате малко скорост. На компютър от класа P100 с изключени някой от ненужните ефекти, AS върви много прилично.

Кожи/Теми

Това е най-силната страна на Aston Shell. Тази програма притежава едни от най-красивите теми, които въобще някога са създавани. Тези, които можете да свалите от сайта на производителя, са правени от Dmitry Prosvirin, а други от феновете на AS. Правенето на кожи е изключително лесно, а ако имате опит с правене на skins за Winamp например, то тогава това ще ви се строи като детска игра. Единственото, което трябва да направите, е да нарисувате графиките с вашия любим графичен редактор и да ги замените с оригиналните такива. Много весело е например, ако си сложите скин на KDE и кажете на някой приятел: "Пусни ми Winamp, аз отивам да налея лимонада", а когато дойдете, той да каже: "Откога пък си с Linux?":). Много хубава черта на AS е, че той има няколко вида protections, които ще ви спасят, ако например сте изпуснали/изтрили някой важен елемент от кожата и това би могло да направи системата ви неизползваема. За щастие, в AS това не може да се случи и липсващите елементи се заемат от оригиналните такива.



Плъгини

Все още, Aston Shell има много помалко плъгини отколкото другите подобни програми. Налице са два часовника, два Winamp контролера, няколко монитора на ресурси, notepad, command line и още няколко. Юзърите на програмата не се оплакват, но "твърде много никога не е достатъчно":). Ако пък имате мерак, може да дръпнете официалния Self Development Kit (SDK) от сайта на AS да си направите ваш собствен plugin.

Конфигуриране

Това е нещото, което кара юзърите на AS да се чувстват горди. Ако не сте фен на ръчната финна настройка, можете просто да кликнете най-общите настройки в едно много прегледно меню и вашото конфигуриране е готово.

Опитвал съм с много shell-ове, но единствено този ме накара да се чувствам така, както аз исках. Всички други ме подвеждаха и изкарваха съобщения за грешки, не запомняха настройките и т.н.

След 1 седмица тестване се влюбих в Aston Shell. Изчезнаха безбройните съобщения за грешки при слагане на нови теми, изчезна нестабилността. В последният release имаше известна несъвместимост с Windows Explorer, но ако използвате Total Commander или някой друг файлов мениджър, няма да имате проблеми.

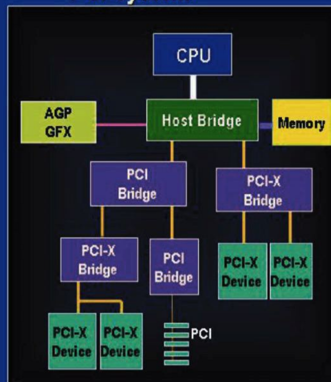
AS все пак не е bugless shell, но е изключително трудно да откриете видими и големи грешки при нормална работа.

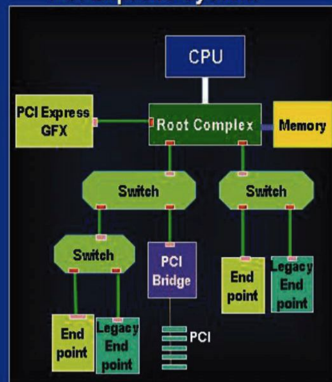
За съжаление Aston Shell е платен. Може да се изтегли от официалния сайт на програмата или от някой BG mirror. Shareware версията ви дава право да го ползвате безплатно 30 дни, а след това трябва или да заплатите програмата, или да я изтриете.



PCI

Functional Elements





PCI Express elements emulate PCI configuration environment

ОСНОВНИ СПЕЦИФИКАЦИИ

- 0.8V работно напрежение, 2.5GHz работна честота
- Серийни point-to-point връзки с капацитет 250MB/s във всяка посока
- Възможност за използване на повече от една връзки за едно устройство
- Обратна съвместимост с PCI устройствата и драйверите за тях
- Архитектура, изолираща операционната система и софтуера от промените в технологията

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Когато става въпрос за рекордьори по дълголетие сред стандартите няма спор, че PCI се нарежда на едно от първите места в класацията. Първоначално дефиниран от Intel през далечната 1991, и по-късно усъвършенстван неколкократно, този стандарт вече 12 години държи фронта и обслужва всякакви периферни устройства – от видеокарти, през мрежови и звукови адаптери, до високопроизводителни RAID контролери. През последните години обаче всичкото това натоварване започна да идва в повече на ограничената откъм технически възможности шина. Все пак 133MB/s пропускателна способност не са чак толкова много и производителите на чипсети започнаха да предприемат най-различни стъпки за облекчаването на трафика по PCI шината. Като най-голям консуматор на пропускателна способност видеокартата първа получи своята собствена AGP шина, напоследък все повече и повече устройства "слизат" от PCI шината, за да получат директна връзка към чипсета. От гледна точка на стандартизацията и произтичащите от нея удобства обаче това не е удачно решение на проблема с пропускателната способност. Затова от известно време участниците в PCI-SIG (PCI Special Interest Group) умуват над нов стандарт за шина, която да наследи PCI. През 2001 Intel първи заявиха пред широката публика намеренията си да прокарат нов стандарт, заместник на PCI. Тогава те нарекоха новата разработка 3rd Generation IO, или накратко – 3GIO. До следващата 2002 година броя на компаниите, обявили поддръжка за 3GIO, набъбна сериозно и PCI-SIG промени името на новия стандарт на PCI Express, като скоро след това представи и завършените първоначални спецификации на стандарта с версия 1.0. Интересен факт е, че в списъка на поддръжниците на PCI Express фигурират и AMD.

На пръв поглед новата технология и техния HyperTransport са конкурентни решения, но на практика едва ли новият PCI ще може да измести HyperTransport като решение за връзки между процесори. В момента ни дели около една година от пускането на първите чипсети и устройства, поддържащи новия стандарт, поради което няма да е лошо да преосмислим плановете си за ъпгрейд и да видим какво ще ни предложи новата шина. Най-общо казано и съвсем логично, основното предимство на PCI Express ще бъде липсата на недостатъците на обикновения PCI, за които споменах по-горе. Сравнението между двата стандарта показва коренна промяна в технологията. PCI Express предоставя peer-to-peer серийни връзки, което е пълната противоположност на обикновения PCI. На пръв поглед блоковата диаграма не показва кой знае какви разлики, даже видеокартата ще бъде отново на отделен, специфичен за нея слот, но ключовият момент е използването на switch-ове. За незапознатите с мрежовата терминология, switch-ът най-общо казано е устройство, което позволява извършването на директна комуникация с пълния капацитет на мрежата между всеки два отделни хоста, свързани към него.

Switch-овете в PCI Express не работят по стандартите за LAN, но имат в общи линии същите функции и възможности. Благодарение на тях ще могат да се извършва директна комуникация между отделните устройства, без да се налага намесата на чипсета и процесора, и няма да се налага споделяне на наличната

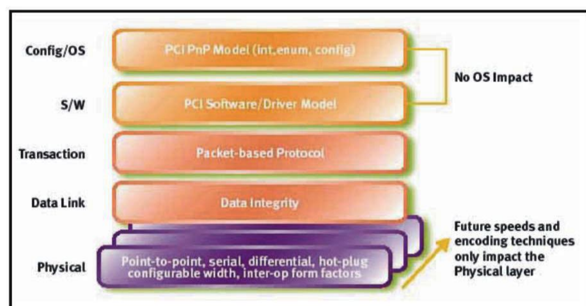
PCI Express Interconnect

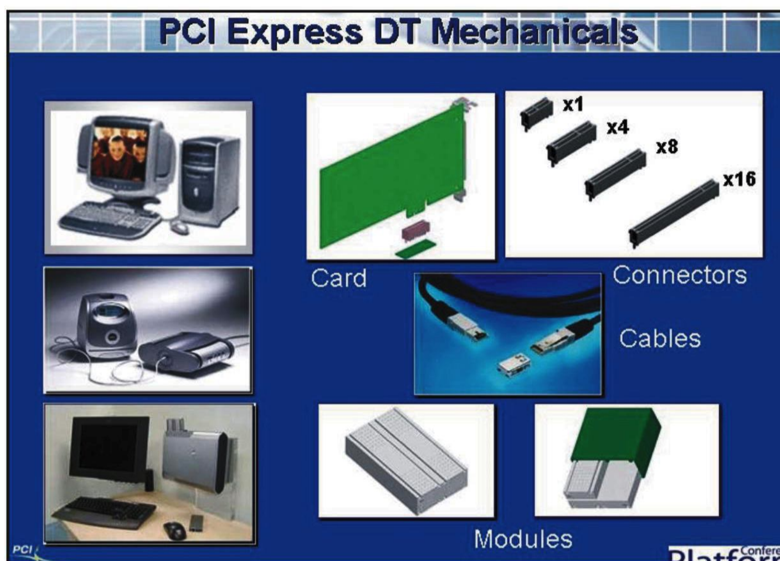


- Dual Simplex Point to point topology
- Differential low voltage interconnect
- Bit rate: > 2.5Gb/sec/lane/direction and beyond
- Selectable lane width:
  - x1, x2, x4, x8, x12, x16, x32

Express

I/O технологията на бъдещето?





пропускателна способност. Единичната серийната връзка изисква два само два чифта проводници, които по първоначалните спецификации ще имат пропускателна способност 250MB/s във всяка посока, ще могат да пропускат данни и в двете посоки едновременно и ще позволяват добавянето на до 31 допълнителни такива връзки към даденото устройство за увеличаване на пропускателната способност до 16GB/s общо и за двете посоки.

Предимствата от малкия брой проводници ще бъдат ниска производствена цена за дъните платки и устройствата и добри възможности за елиминиране на смущенията в сигналите. Още по-интересно е приложението при PCI Express на многослойния модел, познат ни в малко подруга форма от мрежовите технологии. Това се налага, защото в стандарта за PCI Express са включени

много повече от чисто физическите спецификации на връзките

Той включва протоколи много подобни на тези при мрежите, които се използват за гарантиране на сигурно предаване на данните, за осигуряване на обратна съвместимост, както и такива, които си взаимодействат със софтуера от по-горно ниво.

Отново както при мрежите потокът от данни се разбива на пакети, като всеки слой добавя своите данни (получава се пакет в пакета). Протоколите от най-горните слоеве правят точната технология за предаването на данните невидима за софтуера на компютъра. Така съвместимостта с операционните системи и приложенията е абсолютно гарантирана, независимо от това какъв вариант на PCI Express е приложен в компютъра. А такива варианти има доста. Гореспоменатата възможност за нагаждане на способностите на технологията я прави подходяща за всякакви приложения – от мобилни компютри, през нормални desktop машини, до сървъри и работни станции от най-висок клас. Съвместимостта с досегашните PCI устройства също е подсигурена и за тях се твърди, че няма да има нужда да се пренаписват драйверите, за да могат да се използват на PCI Express-базирана машина. От чисто физическа гледна точка също се обмислят различни варианти за осигуряване на обратна съвместимост със стари PCI устройства. Поради малкия брой на необходимите проводници при PCI Express, необходимите слотове могат да бъдат с много малък физически размер и за известно време имаше идея да бъдат слагани като допълнение към обикновените PCI слотове (по подобие на решението с ISA/VESA Local Bus слотовете). Инженерите, участващи в разработката, обаче са се отказали от този вариант, в резултат на което PCI Express картите ще се слагат в отделни слотове с няколко различни размери, в зависимост от това колко броя серийни връзки ще се използват от устройството. Вариантите са X1, X4, X8 и X16, като ще бъде възможно устройства, правени за по-малък слот, да се ползват на по-голям, но не и обратното. Ще се поддържа и hot-swapping на устройствата – функция, която е абсолютно задължителна за сървърски машини, и би представлявала приятно допълнение към всеки домашен компютър. Сред продуктите, които се очаква да поддържат PCI Express, са следващата операционна система на Microsoft, Longhorn, и Grantsdale чипсетът на Intel. Големите предимства на новата технология и твърдата поддръжка на две от най-влиятелните компании в света на високите технологии ми дават основания да смятам, че обещанието за 10-годишен жизнен цикъл на PCI Express, което ни дават от PCI-SIG, е съвсем реално.

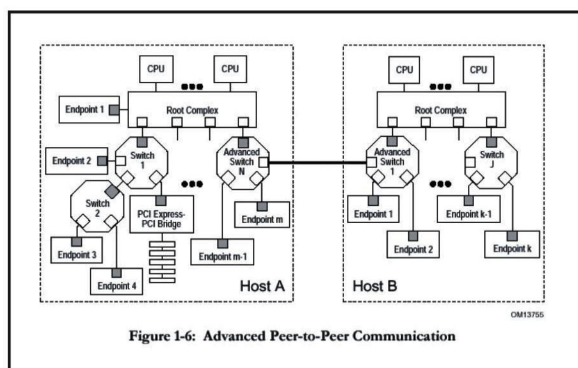


Figure 1-6: Advanced Peer-to-Peer Communication

Hardware news

AMD Thorton – информация и снимки



Наскоро английският сайт HEXUS.net разпространи първите снимки на новия процесор на AMD – Thorton. За тези от вас, които не следят активно новинарските сайтове – процесорът представлява Barton с орязан L2 кеш. "Кастрацията" премахва половината кеш, и така той намалява от 512K на 256K. Обяснението за тази модификация на стандартния Barton е проста – просто AMD са решили да се възползват от процесорите с дефекти в кеша, някакво количество от които по традиция се получават при производството. Intel (а и някои други компании) го правят от години, при това с голям успех. Новият процесор се произвежда в три модификации – 2000+, 2200+ и 2400+, като се очаква да измести Thoroughbred процесорите със същите обозначения.

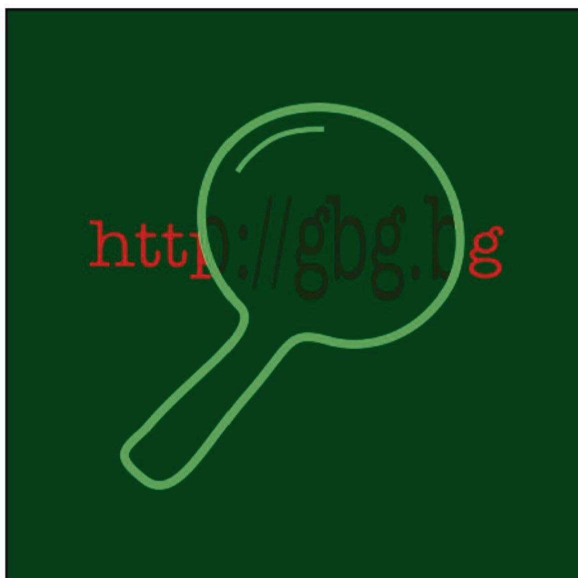
HGST и Maxtor с рекордни нови дискове

Hitachi Global Storage Technologies обявиха новия си твърд диск със Serial ATA-150 интерфейс и капацитет 250GB. 3.5-инчовият Deskstar 7K250 използва плочи от по над 80GB, като скоростта на въртене е 7200rpm, а максималната плътност на записа достига 62.3 гигабита на квадратен инч. Той се произвежда и в традиционен Paralel-ATA вариант, който вече е навлязъл на пазара. На Maxtor обаче явно летвата от 250GB не им е достатъчно високо и я вдигат 50 GB нагоре с единия от двата си нови модела MaXLine II дискове. Интересно е решението на производителя двата диска с капацитети 250 и 300GB да използват единствено традиционната ATA-133 технология вместо новия Serial-ATA, както и да имат едва 5400 оборота в секунда скорост на въртене и 2MB буфер. Дисковете със съответни цени в Япония $288 и $380 изглежда са предназначени единствено за непретенциозни към скоростта на трансфер приложения и е желателно да се използват в комбинация с някой малък, но бърз диск, на който да се записват изпълнимите програми.

Разгадана е PR формулата за Athlon 64



След като методът за изчисляване на performance rating-ите спрямо реалната тактова честота при обикновените Athlon-и беше всеизвестен от доста време насам, ето че беше разгадана и очевидно по-различната формула, която се използва при новите 64-битови процесори на AMD. За да получите PR-рейтинга на даден процесор, трябва да умножите реалната му тактова му честота по три, да разделите получената сума на две, и към резултата да прибавите 400. Така например, ако вземем един процесор с тактова честота 1600 MHz, след извършване на тези операции ще получим performance rating от 2800+. Припомняме ви, че първите два модела Athlon 64, които се очаква да се появят още тази година, ще бъдат обозначени като 3100+ и 3400+ процесори, като ще имат съответни реални тактови честоти 1.8 и 2.0 GHz. През идната година ще се появи и най-мощният процесор с ClawHammer ядро, който ще има 3700+ рейтинг и 2.2GHz реална честота. Любопитен е и фактът, че се очаква и вариант на процесорите с намален обем на кеша (от 1 MB на 256 KB), който явно ще използва друга формула – performance rating-ът му ще бъде 3100+, а реалната честота – 2.0 GHz. Интересно е дали този процесор ще има достатъчно добра производителност и достатъчно ниска цена за да се превърне в основен популяризатор на Athlon 64 платформата. Защото високите цени на по-мощните процесори определено няма да ги направят кой знае колко популярни сред масовия потребител.



AMD: HyperThreading sucks

AMD излязоха с официално изявление, в което надълго и нашироко обясняват колко лошо нещо всъщност е HyperThreading технологията на Intel. Според изказаните твърдения технологията съвсем не била толкова значима за производителността, колкото я описват от Intel. От изследователския отдел на компанията са провели тестове с Pentium 4 процесори и стандартни бенчмарк програми и резултатите са били силно непостоянни. В някои от случаите HyperThreading технологията не само че не допринася осезаемо за подобрението на производителността, но и понижава резултатите на процесора с над 10%. Това е вторият случай, в който AMD злослови за продукт или технология на конкурентите си от Intel, след като в края на март компанията излезе с официално становище по темата "Защо i845G чипсетът не струва". По отношение на HyperThreading са съвсем прави от теоритична гледна точка, тъй като ползите от технологията зависят от конкретното приложение и в някои случаи действително могат да бъдат отрицателни. Това обаче не е достатъчно добро оправдание за неетичното поведение на маркетинговия отдел на компанията. Подобни удари под кръста не правят чест на никоя фирма, но за съжаление изглежда са неизбежни в обстановката на ожесточена конкуренция.

ATI ще правят видеочиповете за Xbox 2?

Наскоро плъзналите из нета слухове, че NVIDIA няма да участват в изработката на следващия Xbox, получиха неофициално потвърждение. Това стана, след като източник близък до NVIDIA в неофициално изявление потвърди факта, че с разработката на XGPU2 се занимава не кой да е, а именно основният конкурент на NVIDIA – ATI. Канадците се захванали за работа по проекта след като NVIDIA са се отказали от съвместна работа с Microsoft поради високите изисквания на софтуерния гигант към чипа за следващата им конзола. Официално нито една от трите компании не е излязла с изявление по въпроса и е твърде вероятно освен ATI по проекта да работят и някои други компании от областта. При това развитие на нещата обаче е много съмнително дали ATI отново ще си сътрудничат с Nintendo за GameCube 2. Което поражда и въпроси дали въобще ще има GameCube 2, понеже без участието на канадците ще е малко трудно да се осигури обратна съвместимост с разработеното от тях видео в първото поколение на конзолата.

Подробности за ATI R420

Появи се ранна информация за новия чип на ATI, който освен със споменатото обозначение е известен и с кодовото название Loki. С новия чип канадската компания ще се постарае да надвиши двойно производителността на Radeon 9800 PRO. R420 ще съдържа от 110 до 150 милиона транзистора и по всяка вероятност ще се прави от TSMC по 0.15-микронна технология. Последната вече стана доста "демоде", но пък след проблемите с производството на 0.13-микронни чипове изглежда е единствения сигурен вариант. Според наличната досега информация се знаеше, че чипът от следващо поколение на ATI ще съдържа около 200 милиона транзистора, което може би означава, че R420 ще е своего рода междинна спирка между архитектурата на сегашните чипове, и някаква друга, изцяло нова такава в неименования за сега чип с 200 милиона транзистора. Както и да е, останалите неща, които се знаят със сигурност за R420, са, че ще поддържа Pixel и Vertex Shader-и от версия 3.0. Някои анализатори очакват чипът да има общо 16 текстуриращи модула, разпределени на 16 или на 8 рендериращи конвейра, като цялостно архитектурата ще е много подобна на тази при сегашните чипове. Очаква се официалната презентация на новия чип да се състои някъде през есента или зимата на тази година, почти по същото време, когато NVIDIA се очаква да обявят NV40.

Daisy представят ново поколение PhotoClip

На 1 юли пред представители на специализираните български медии се проведе презентация на новото поколение цифрови фотоапарати на фирма Daisy. На разположение на журналистите бяха няколко прототипа на PhotoClip DM 334 (подробен тест на финалната версия на апарата може да очаквате в следващия брой), като прехвърчащите из залата реплики по адрес на апарата бяха заслужено възхвалителни. Голямата новост е автофокус оптиката, която позволява да се правят доста попрецизни снимки от старата fixed-focus система. За доброто качество се грижи и 3.34-мегапикселовият CCD сензор, като 4-те обявени мегапиксела могат да се постигнат чрез интерполация, но дори и без нея снимките се получават в резолюция съвсем подходяща за копиране върху фотохартия с голям формат. Помислено е и за потребителските настройки, които са в доволно голямо количество, като за по-претенциозните потребители има и ръчни настройки на фокуса, експозицията и баланса на бялото. Много хитро е подходено и към вечния проблем на цифровите апарати с батериите – DM 334 използва литиево-йонна батерия от GSM Nokia, която ще може да се презарежда в апарата докато сте в кола, от контакта вкъщи или чрез USB кабела на компютъра, като според Daisy ще издържа около 300 снимки. Апаратът е с изцяло променен корпус, който е с доста приятен дизайн и определено придава на DM 334 вид и усещане за истински, качествен фотоапарат. Многофункционалността обаче винаги е отличавала PhotoClip апаратите и новите модели няма да са изключение – освен



тези на фотоапарат, те ще съчетават в себе си и функциите на MP3 плеър, диктофон, видео– и web-камерка. Първоначално DM 334 ще се предлага с 16 MB вградена Flash памет, като в бъдеще ще се реализират варианти с до 128 MB (апарата има и слот за допълнителна SD/MMC памет). Особено интересна ще бъде и цената на новия апарат – от 16-ти юли до края на Август в магазините Germanos DM 334 с 16 MB памет ще се продава на промоционалната цена от 419 лв, което е около два пъти по-малко от еквивалентните "маркови" апарати със същото качество на снимките. Не мога да не отбележа и перфектното отношение на Daisy към медиите. Ако останалите български фирми от IT бранша организираха маркетинговите си кампании по подобен начин, страниците на вестниците, сайтовете и списанията щяха да бъдат доста по-интересни...



Какво има на българския IT пазар?

ПРОЦЕСОРИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $11
■ **Celeron 366 MHz**
■ **Описание:** Ветеранът при овърклокърските процесори все още може да се намери на пазара, въпреки че не може да предложи конкурентна на по-модерните чипове производителност.

НАЙ-СКЪП — Цена - $501
■ **AMD Athlon XP (Barton) 3200+**
■ **Описание:** Едва ли има нужда да описвам производителността на този звяр, дори и само цената му говори достатъчно за неговите качества.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $501
■ **AMD Athlon XP (Barton) 3200+**
■ **Описание:** Едва ли има нужда да описвам производителността на този звяр, дори и само цената му говори достатъчно за неговите качества.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $58
■ **Athlon XP (Thoroughbred) 1700+**
■ **Описание:** Този процесор може да се овърклоква до 2GHz и повече, което го прави перфектната сделка за всеки, търсещ максималната производителност за парите си.

ДЪННИ ПЛАТКИ

НАЙ-ЕВТИНА — Цена - $37
■ **JETWAY 615TCS S370**
■ **Описание:** microATX решение с вграден звук за най-закъсалите финансово.

НАЙ-СКЪПА — Цена - $202
■ **Asus P4C800 DELUXE (S478)**
■ **Описание:** Най-скъпата платка за домашна употреба предоставя на потребителите огромен набор от екстри и отлични възможности, производителност и стабилност.

НОВА НА ПАЗАРА — Цена - $202
■ **Asus P4C800 DELUXE (S478)**
■ **Описание:** Най-скъпата платка за домашна употреба предоставя огромен набор от екстри и отлични възможности, производителност и стабилност. Има и малко по-евтина версия със леко орязани екстри.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $87
■ **EPOX 8RDA SA**
■ **Описание:** Тази базирана на nForce 2 дънна платка предлага върхови възможности без излишни екстри за всеки ентусиаст, при това на много изгодна цена.

ВИДЕОКАРТИ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $29
■ **NVIDIA GeForce2 MX400 (32MB)**
■ **Описание:** Цената говори за качеството на картата - тя е адски бавна по съвременните стандарти, но поне изкарва образ. Отново само за най-закъсалите.

НАЙ-СКЪП — Цена - $516
■ **ATI All-In-Wonder RADEON 9700 Pro (128MB)**
■ **Описание:** Най-богатата на екстри карта с традиционното за ATI качество, на подобаваща цена.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - N/A

НЯМА

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $172
■ **ChainTech GeForce 4 Ti 4800 SE (128MB)**
■ **Описание:** Отлична карта с TV-Out, предлагаща много добра производителност и солидно количество памет.

ТВЪРДИ ДИСКОВЕ

НАЙ-ЕВТИН — Цена - $51
■ **Seagate U Series X 20,4GB**
■ **Описание:** Въпреки, че е най-евтин на пазара, този диск не предоставя най-добрата цена за единица обем.

НАЙ-СКЪП — Цена - $956
■ **IBM Ultrastar 146Z10 Seagate Cheetah 146 GB**
■ **Описание:** Отново два диска са с еднаква цена, която този път е доста солидна. Не по-малко солидни са и дисковете, които определено не са подходяща лъжица за всяка уста.

НОВ НА ПАЗАРА — Цена - $120
■ **Seagate Barracuda 7200.7+ 120GB**
■ **Описание:** Този диск показва добри резултати при невероятно ниски нива на шума, голям обем и привлекателна цена.

PC CLUB ПРЕПОРЪЧВА — Цена - $120
■ **Seagate Barracuda 7200.7+ 120GB**
■ **Описание:** Този диск показва добри резултати при невероятно ниски нива на шума, голям обем и привлекателна цена.

Max Payne: Payne Again



MOD

IndyCar Series



демо

Ангелите на Чарли 2



документален филм

DVD

ДЕМО ИГРИ

IndyCar Series	Симулатор
Animal Attack 1.1	Аркаден екшън
Charlie's Angels Angel X	Екшън
Cunyngas	Аркаден екшън
Cycling Manager 3	Мениджър
Emergency Fire Response	Пожарникарска симулация
DarkFall	Куест
Heaven & Hell	RTS
Ghost Master	RTS
Muscle Car 3	Колички
Pure Pinball	Флипер
Rymdraket	Аркаден екшън
Sailors of The Sky	Симулатор на самолети
Shanghai Dragon	Екшън
Spintensity	Puzzle
Thrash Killer 2	Аркаден екшън
The Magic Land	RPG. Shareware
Wildsnake Pinball Soccer	Флипер

ЦЕЛИ ИГРИ

Amanagi 1.45	Аркаден екшън
Die Slave	Аркаден екшън
Pakoon	Симулация
PodWars	Аркаден екшън
PowerWinds	Аркаден екшън
rRootage	Аркаден екшън
Space Quest 0	Куест
Super Smashed Brothers	Пародия на Mario

DVD Видео

ФИЛМИ	
Създаването на "Ангелите на Чарли 2"	The Hulk
The Animated Angels	The Incredibles
The Punisher	Tomb Raider 2
ИГРИ	
Halo 2	Tron 2.0
The Bloody Magic	NFS: Underground
Tomb Raider: The Angel of Darkness	

MODs

- HL: International Online Soccer
- HL: Uncrossable Parallel
- Max Payne: Bounce Shot 1.0
- Max Payne: Chateau
- Max Payne: Payne Again
- BattleField 1942: Pirates

ПРОГРАМИ

Adobe Acrobat Reader 6	Най-нов Acrobat Reader
AShampoo Media Player + 1.85	Универсален media player
Avast! Antivirus 4	Антивирусна програма
AVS Video Converter 2.2	Универсален конвертор за видео
ICQ Lite	ICQ без реклами
Game Diary 1.1	Колекция от чийтове
PC Wizard 2003	Изключително ценна помощна програмка
Start Up Control 1.02	Контролира какво се зарежда на PC-то
QuckTime 6.1.1	Универсален media player

ГАЛЕРИЯ

- PC Club 24
- PC Club Game Wallpapers vol.34
- The Animatrix Screensaver
- Silent Storm
- XIII
- Railroad Tycoon 3
- The Sims 2
- Worms 3D
- Homeworld 2
- Silent Hill 3
- Star Wars Galaxies

АКТУАЛИЗАЦИИ

Impossible Creatures: Insect Invasion	Безплатен expansion за IC
Adaptec ASPI Drivers 4.6	Актуализирани драйвери на Adaptec
Impossible Creatures 1.01	Patch за Impossible Creatures
Battlefield 1942 Editor	
Battlefield 1942 Editor Samples	
Ravenshield: Hangar	Бонус карта за Rainbow Six: Raven Shield
NASCAR Racing 2003 Bonus Tracks	
Windows 2000 Service Pack 4	
No One Lives Forever 2 Tools	
ATI Catalyst 3.5 WinALL	
ATI Catalyst Control Panel 3.5	

ОЧАКВАЙТЕ

Northland
IndyCar Series
Midnight Club II
Line of Sight: Vietnam
Pirates of the Caribbean

в септемврийския брой на





Редакцията не носи отговорност за внезапни промени в пусковите дати на посочените игри!